Tú serás el "prota" de

MICRO AVENTURAS

BUSQUEDA EN LA JUNGLA

M. Stine y H.W. Stine

CON 5 ALUCINANTES PROGRAMAS PARA TU MICRO

BUSQUEDA EN LA JUNGLA

Otros títulos en esta Serie:

Ataque espacial
La apuesta de un millón de dólares
La trampa del tiempo

Tú serás el "prota" de

MICRO AVENTURAS

BUSQUEDA EN LA JUNGLA

M. Stine y H.W. Stine

MicroTextos

Serie: MICRO AVENTURAS

BUSQUEDA EN LA JUNGLA
Una edición de
MicroTextos s.a. de ediciones
P. Castellana, 166
28046 Madrid
Teléf. 458 65 91 - Télex 49416

Editora
Erica Witschey
Traductora
Lorena Llopis Flórez

Obra original
Jungle Quest
Publicada por
Scholastic Inc., Nueva York

© Parachute Press Inc., Eileen Buckholtz y Ruth Glick, 1984. Publicada por Scholastic Inc.
© MicroTextos s.a. de ediciones, Madrid, 1985, de la edición y traducción en español.

All rights reserved

Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada en, o transmitida por, un sistema de recuperación de información, en ninguna forma, ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin el permiso previo por escrito de la editorial.

ISBN: 84-86376-16-5
Depósito Legal: M-39.932-1985

Fotocomposición
M.T. Fotocomposición, S.A., Madrid
Impresión y Encuadernación
Gráficas Futura, S.A., Madrid

Printed in Spain

Aviso: La información que sigue es crucial para el éxito de tu misión. Léela atentamente. Puede salvarte la vida.

Como miembro diplomado del ECA (Equipo de Conexión de Aventuras), tu misión, como siempre, es la de defender la causa del bien contra el mal. Esto no será fácil, porque el BRUTO (Bando de Represión Unificada y del Terror Organizado —una organización internacional dedicada a sembrar la destrucción en el mundo) luchará contra ti a cada instante. Tu experiencia en el uso y manejo de ordenadores será vital para el éxito de esta misión. Así es que enciende tu ordenador, ya que a lo largo de esta aventura será necesario que lo programes para sacar al equipo ECA del atolladero.

Consulta el cuadro que sigue a las instrucciones del programa. Este te señalará en qué micros funciona cada programa. Si el programa no funciona tal como está en tu ordenador, consulta el Manual de Referencia al final del Libro— ¡y hazlo de inmediato! Buena suerte. Este mensaje se borrará de memoria en 30 segundos.

Capítulo 1

Por fin, ya es viernes por la tarde, piensas, *¡el mejor día de la semana!* Suena la campana del colegio y sabes que tienes dos días enteros para hacer lo que te dé la gana. Comienzas a hacer planes mientras te diriges a la casilla pero, al abrirla, ves algo que te va a alterar todos los maravillosos planes del fin de semana: un sobre pegado por dentro en la puerta. Nada más verlo, ya sabes que sólo puede proceder de un sitio: el Cuartel General Oficial del Equipo de Conexión de Aventuras, con sede en Washington. Y, además, sólo puede significar una cosa: te necesitan para otra misión, ¡YA!

Muy típico que un viernes por la tarde me dejen un sobre en la casilla, te dices a ti mismo, ya que normalmente los mensajes del ECA llegan a través de tu ordenador. Pero el ECA te conoce muy bien y sabe que los viernes nunca te vas directamente a tu casa. Por eso, era imprescindible utilizar el sobre de alto riesgo. *¡Jo! la verdad es que a pesar de todo, me apetece cantidad saber de qué va esta vez la misión,* pero ya sabes el peligro que corres si abres el sobre del ECA sin seguir los procedimientos de identificación: el sobre, tú y probablemente más de la mitad del colegio volaríais en mil pedazos. Así que, mejor te guardas el sobre en el bolsillo y te vas a casa a toda velocidad.

¿Quién se podría imaginar que por contestar a un anuncio de una revista de micros llegarías a ser el experto en informática del equipo ECA? Y ahora viajas de país en país, de planeta en planeta, ayudando a vencer enemigos que

ningún ejército normal o agente del gobierno podría siquiera imaginar.

Ya en bici, en dirección a tu casa, ves un grupo de niños del barrio alrededor de un camión de helados. Te encantaría ir con ellos, pero no hay tiempo; los del ECA saben perfectamente cuánto tiempo necesitas para llegar a tu casa y si tardas más, pensarán que no te interesa la misión. Ya estás en el jardín: bajas de la bici de un salto y subes a tu cuarto. En menos de un segundo tienes el ordenador en marcha y ya has conseguido el permiso del ECA para abrir el sobre. Dentro hay un papel rojo doblado. Como de costumbre, el mensaje está en clave. Pero, no hay problema, el ordenador te lo descifrará enseguida.

QNXZWZJX WU GFWRKF: LXFWKND.
WUAUGMK: ZZZ HUQWKG.
KREKGQXZ: XVGQNVV WKJBGQNFML GOLUVGZWOWK.
ZFKNJE CGNQZJ: 48 HLHSV.
XVEFFAM VO NIVLZJW: VL 5 GFBFFEV.

Revuelves entre un montón de tebeos y ¡ya está! El último de *Los Cuatro Fantásticos*. Poniendo una diapositiva especial sobre la última página, puedes leer un programa secreto en BASIC y la contraseña de este mes: TOPAZ. Eso es todo lo que necesitas para descrifrar la Alerta Roja.

Teclea el siguiente programa en tu ordenador y procésalo. A continuación, introduce la contraseña y el mensaje codificado en mayúsculas. La línea 50 debes introducirla en una línea, no en dos.

PROGRAMA 1

```
 10 REM CODIFICADOR/DECODIFICADOR
 20 P$= " "
 25 J=0
 30 PRINT "TECLEA LA CONTRASEÑA"
 40 INPUT K$
 50 PRINT "TECLEA LINEA POR LINEA EL
    MENSAJE"
 60 PRINT "(TECLEA 'STOP' AL TERMINAR)"
 70 INPUT C$
 80 IF C$ = "STOP" THEN GOTO 270
 90 FOR I =  1 TO LEN(C$)
100 I$ = MID$(C$,I,1)
110 IF(I$>="A")*(I$<="Z") THEN GOTO 140
120 P$ = P$ + I$
130 GOTO 230
140 J  = J + 1
150 IF J<= LEN(K$) THEN GOTO 170
160 J = 1
170 K = ASC(MID$(K$,J,1)) - ASC("A") + 1
180 C = ASC(I$) - ASC("A") + 1
190 IF K>C THEN GOTO 210
200 K = K + 26
210 P = K - C
220 P$ = P$ + CHR$(P + ASC("A") - 1)
230 NEXT I
240 PRINT P$
250 P$ = " "
260 GOTO 70
270 END
```

		SINCLAIR		IBM	APPLE			Radio Shack		Commodore		TI	ATARI	DRAGON	
BBC Micro	Acorn Electron	QL	ZX Spectrum	PC & PC jr.	II+	IIc	IIe	TRS-80	Color	64	VIC-20	99/4A	400/800	32	64
•	•			•	•	•	•	•	•	•	•			•	•

Este programa funciona tal y como está en los ordenadores indicados en el cuadro. Consulta el Manual de Referencia al final del libro para ver los cambios necesarios para el ZX Spectrum, el QL, el TI y el Atari.

¿¿¡¡Cinco minutos!!?? Inmediatamente empiezas a preparar el equipo que necesitas. *Como se me olvide el micro portátil, la lío, porque sin él no sé hacer nada.* En la calle, ya suena una bocina, una, dos, tres veces. Esa es la señal. El que te llevará al aeropuerto secreto del ECA ya está esperando.

Y ¿ahora qué hago? Hay dos camionetas: ¿cuál será la buena? ¿la de los helados, o la azul que está detrás? Te decides por la azul, cruzas la calle corriendo y abres la puerta de atrás de la camioneta para subirte; pero, de repente, el de los helados vuelve a pitar tres veces. *Por lo pelos,* piensas, mientras corres de nuevo esta vez a la otra camioneta. Asomas la cabeza por la ventanilla.

"¿Qué tal, Ruedas Calientes?" saludas al conductor.

"Oye, sigue las reglas," te responde. "Nombre clave."

"Orión," le dices mientras subes al asiento delantero.

"Encantado de verte de nuevo," dice Ruedas Calientes. "Pero agárrate, que tenemos prisa."

"¿Por qué? ¿Se te van a derretir los helados, o qué?"

"¡Ojalá! No. Mira por el espejo: tenemos compañía. Esa

camioneta azul viene siguiéndome y me imagino que no será porque quieren comprarme unos polos," dice el conductor, cambiándose bruscamente de carril.

De pronto, las ruedas chirrían y la camioneta de helados gira y desciende a gran velocidad por otra calle.

"¿Los has perdido?" preguntas con los dedos cruzados.

"No. Siguen detrás. O son muy buenos, o están verdaderamente interesados en ti, Orión. ¿Tienes miedo?" te pregunta Ruedas Calientes.

"Ya me habían seguido antes por esta calle," le contestas, "pero no a esta velocidad."

"Escucha mi plan. Voy a dejar que nos alcancen y, cuando lo hagan, les tiras un par de polos."

¿¿He oído bien lo que ha dicho??

"Pero asegúrate de quitarles el palo primero," añade Ruedas Calientes, mientras ve acercarse el camión. "¡¡Ahora!!"

Les quitas los palos y tiras los polos a la camioneta. *¡Chof! ¡Chof!* Justo en el parabrisas. En un segundo, una masa espesa y pegajosa se extiende por toda la camioneta y comienza a endurecerse, reduciendo la velocidad de la camioneta a paso de tortuga. Cuando el pegote se endurece del todo, la camioneta se queda pegada a la calle como un chicle a la suela de un zapato.

Unos minutos más tarde, Ruedas Calientes se dirige a la pista de despegue de un aeropuerto secreto, donde un avión te está esperando para despegar.

"¿Sabes por qué sólo podemos saber nuestros nombres clave, Orión?"

"Sí, porque en esta clase de trabajo, es demasiado peligroso conocer nuestra verdadera identidad."

"Ten cuidado ahí fuera, Orión," te recomienda Ruedas Calientes.

Os dais la mano rápidamente. Enseguida estás a 20.000 pies de altura y continúas subiendo. Lo más divertido es que todavía no sabes adónde vas.

Capítulo 2

Cuando el avión comienza a estabilizarse a 30.000 pies de altura, la pantalla de vídeo de delante se enciende y aparece una remota transmisión en directo de Marcos Cazabrutos, coordinador de las misiones del ECA. Con la transmisión, las cinco personas que estáis a bordo del avión parecéis revivir repentinamente.

"Buenas tardes, equipo. Me alegro de ver que todos habéis llegado sanos y salvos. En esta ocasión, vuestra misión consiste en algo espeluznante para vosotros." *¡Clic!...* la fotografía de la cara de un hombre aparece en la pantalla.

"Este es el profesor Ballaster," continúa Cazabrutos. "Ballaster es un arqueólogo. Durante muchos años ha estado buscando un templo escondido..." *¡Crack, crack, crack, ssssss...!* En medio de su discurso, la imagen de Cazabrutos se queda fija y comienza a desvanecerse. Su voz viene y va durante un segundo, luego la imagen y el sonido desaparecen por completo.

Al principio, los cinco que estáis en el avión os miráis unos a otros. A tu lado está un joven en vaqueros con una camiseta de Lucky Luke; una mujer con ropa de safari color caqui; un hombre con un traje marrón arrugado y con gafas de montura dorada; y, por último, un joven africano que está sentado solo en la parte trasera del avión. Antes de despegar no dirigió la palabra a nadie; te preguntas si por fin hablará ahora.

"No sería mala idea presentarnos," dice el hombre del traje arrugado. "Nombre clave: Topo. Profesión: arqueólo-

go. No tengo ni la menor idea de lo que estoy haciendo en esta misión, pero si tiene algo que ver con Raúl Ballaster, me arrepiento de haber venido."

"¿Qué quieres decir?" le pregunta el chico de la camiseta. "Espera un minuto, deja que me presente antes de hablar demasiado. Mi nombre clave es Zéspet, y soy vuestro profesor de baile. ¡Ja, Ja! Y bueno, sólo estaba bromeando. En realidad soy especialista en medio ambiente. He estado recibiendo información atmosférica de Africa que me ha dejado pasmado: según todas las indicaciones, la capa de ozono está a punto de desaparecer del continente. Cuando llamé al Cuartel General, me dijeron que viniese rápidamente. Y ahora, Topo, ¿qué es lo que sabes sobre el profesor Ballaster?"

"Una mitad de la comunidad científica asegura que está loco; la otra todavía no está segura," dice Topo.

Topo no habla demasiado, pero, aún así, ya está bastante claro qué opina sobre Ballaster.

"Durante muchos años," continúa Topo, "Ballaster ha estado hablando sobre una civilización extraterrestre. Según él, estos visitantes colonizaron la Tierra hace miles de años, en el continente africano. Cuando se fueron, dejaron tras ellos una reliquia: una especie de estatua que protege un templo escondido. Ballaster piensa que esta estatua puede ser la fuente de una clase de energía increíblemente poderosa aún no descubierta."

"Bueno, pues eso explica por qué estoy aquí", dice la mujer de caqui. "Soy ingeniera nuclear y mi nombre clave es Espoleta. Cazabrutos, ese desgraciado, no me explicó nada de nada, y ahora ya sé por qué. Si nos estamos acercando a una bomba temporal de fuerza energética, yo seré quién tenga que desactivarla."

"¿Y tú qué?" pregunta Zéspet, mirándote.

"Mi nombre clave es Orión," dices. "Soy experto informático."

"Estupendo," dice Zéspet con risa forzada. "Qué bien, si tenemos tiempo, podemos echar una a los marcianos."

Rápidamente, enchufas tu micro, estableces contacto con el ordenador central del ECA e introduces unos cuantos códigos con el teclado. Comienzas a leer la salida en voz alta. "Nombre clave: Zéspet. Nombre verdadero: secreto. Nacido en Pontiac, Michigan. Toca el piano desde la infancia... Se unió al movimiento pacifista en los años sesenta... Se convirtió en especialista del medio ambiente... No sabe nadar... Reacciones alérgicas: a la penicilina, a los huevos... ¿Continúo?"

"Creo que ya lo has demostrado, " dice Espoleta riendo.

"Sí, estoy de acuerdo," dice Zéspet. "Cuando vaya a salir con alguna chica, no me olvidaré de preguntarte antes."

En ese momento, el ruido de una nueva transmisión de vídeo os hace volveros hacia la parte delantera de la cabina de nuevo. La cara de Marcos Cazabrutos vuelve a aparecer en la pantalla.

"Bueno, ya estoy otra vez aquí; espero que esta vez por tiempo suficiente," sonríe Cazabrutos. "Supongo que durante el intermedio os ha dado tiempo de presentaros y cotillear un poco entre todos. Dejádme, ahora, explicaros los puntos fundamentales de la misión."

"Ayer, Raúl Ballaster telefoneó al Cuartel General del ECA para organizar una reunión urgente. Por teléfono, nos dijo que había encontrado la estatua y la fuente de energía que llevaba años buscando. Por lo visto, es mucho más impresionante de lo que él jamás había soñado. Esta mañana, justo antes de nuestra reunión, Ballaster ha sido secuestrado por agentes del BRUTO."

"Por mí, como si le operan," dice Topo para sí mismo.

"Nuestro estudio psicológico de Ballaster indica que se rendirá ante los cariñosos métodos de interrogación del BRUTO. Les dirá dónde está la estatua mucho antes de que

lleguéis a él. Por lo tanto, esta misión es una carrera contra reloj para encontrar y destruir la fuente de energía antes de que el BRUTO se apodere de ella."

"No suena muy fácil, la verdad," opina Zéspet. "¿Cómo vamos a ganar esa carrera cuando el BRUTO ya nos lleva una ventaja enorme?"

"El Ministerio de Asuntos Exteriores nos ha dado 48 horas para hacerlo a nuestra manera," sigue Cazabrutos. "Si fallamos, lo harán a la suya, y ya sabéis lo que significa eso: una intervención militar. Y también sabéis el caos mundial en que caeríamos cuando las grandes potencias descubriesen esta arma."

"En el suelo de la parte de delante de la cabina," añade Cazabrutos, "encontraréis un canuto de cartón que contiene un antiguo boceto que encontramos en la oficina de Ballaster. El llevaba todas las pruebas fotográficas del descubrimiento cuando le secuestraron esta mañana. Otro punto a favor del BRUTO."

"¡Ah! Y una cosa más. No hemos escogido jefe de equipo. Tendréis que tomar decisiones en grupo. No creo que sea mucho problema, teniendo en cuenta que vuestra supervivencia está en juego."

Con esa alegre nota termina el discurso del coordinador y la pantalla de vídeo se pone en blanco.

"Bueno, pues vamos a echarle un vistazo a esto," dice Zéspet, cogiendo el canuto del suelo.

"Espera un momento," dice Topo. "No hemos acabado de presentarnos."

Todos a la vez os volvéis atrás, mirando al joven africano que está sentado solo, mirándoos a vosotros cuatro sin pestañear. Al final se decide a hablar: "No tengo nombre clave. No soy uno de vosotros."

Capítulo 3

"Entonces más vale que nos digas inmediatamente lo que estás haciendo aquí," dice Espoleta.

Lentamente, el joven se levanta de su asiento y se dirige a la parte delantera del avión. "Estoy aquí porque conozco el sitio al que nos dirigimos," dice.

"Y ¿se puede saber adónde nos dirigimos?" pregunta Topo.

Pero el joven ignora la pregunta. Desde luego, parece preferir contar las cosas a su modo, tomándose para ello el tiempo necesario.

"Me llamo Olano. Hasta hace dos horas era estudiante de la Universidad de Purdue. Soy el estudiante típico: estudio cuando debo estudiar; salgo los fines de semana; y voy con mis amigos a animar al equipo de fútbol de la universidad cuando juega en casa. Pero, a pesar de esto, supongo que no soy del todo un estudiante americano típico porque nací en Africa, en una región de la selva llamada el Boranú, nuestro destino. Y vamos al Boranú porque ahí es donde el profesor Ballaster pensó que encontraría su templo escondido, su estatua y su nueva fuente de energía."

"¿Qué es lo que le hizo pensar que lo encontraría en el Boranú?" pregunta Topo.

"Me imagino que porque yo le dije que estaba ahí," contesta Olano. "El profesor dio una serie de conferencias en la universidad. Yo le hablé sobre las diversas leyendas de las tribus de la junga del Boranú: leyendas que se han ido transmitiendo desde hace siglos, de padres a hijos, sobre la existencia de una estatua gigantesca de fuerza inimagi-

nable —un ídolo con un ojo gigante que ve todo y que incluso puede leer en el corazón de la gente."

"Y ¿qué le pareció al profesor todo eso?" le pregunta Zéspet.

"Sólo me repetía cuatro palabras: ya lo he encontrado... ya lo he encontrado..."

"No lo puedo creer," dice Topo. "¿Es que lo has visto? ¿Has visto el templo con tus propios ojos?"

"En realidad, no tuve demasiado tiempo para dedicarme a investigar todas las viejas leyendas tribales del Boranú," dice Olano. "La vida no es precisamente fácil en ese lugar."

"Pero, ¿crees que existe?" le preguntas, disimulando mal tu emoción.

"Casi preferiría pensar que no, Orión," dice Olano. Por primera vez, parece dirigirse a uno de vosotros sin estar enfadado.

"¿Por qué?" preguntas.

"Existen antiguas historias que cuentan que tribus enteras —miles de hombres, mujeres y niños— fueron aniquiladas en un segundo de venganza por el poder de esa estatua," explica.

"¡Hala! ¿Qué es lo que hicieron para merecer eso?" pregunta Zéspet.

"Entrar en el templo," responde Olano.

Todos os quedáis callados durante unos minutos. Entonces, Topo le quita el canuto a Zéspet. Lo abre y saca un dibujo grande, desenrollándolo para que todo el mundo lo vea. Es un dibujo de un templo gigante tallado en la ladera de una montaña, rodeado de árboles, lianas y arbustos, de tal manera que parece no haber entrada al templo y, peor aún, tampoco salida. Frente al templo se alza una horrible escultura, siniestra, casi hipnotizadora. Parece un ser humano, pero no, no parece ser de este planeta. En la

cabeza no se distingue más que un enorme ojo ovalado, igual al de un cíclope de la mitología. Te apetece levantarte y poder ver de cerca el dibujo.

"Lo creeré cuando lo vea," dice Topo que, a pesar de sus dudas y como todos los demás, no deja de mirar fijamente el dibujo.

"Entonces, ¿serás nuestro guía por la selva?" le preguntas a Olano.

"Sí," dice. "El señor Cazabrutos es un hombre muy persuasivo. A pesar de que yo le comenté que la mayoría de las tribus del territorio no aceptan a los que abandonamos la selva, él me dijo que una vida —es decir, la mía— no era tan importante como los millones de ellas que se podrían salvar con mi ayuda. No sé si me convenció, pero estoy aquí."

De nuevo, todos os quedáis en silencio. Te recuestas en tu asiento, te echas una manta por las piernas, e intentas dormir. Todavía faltan siete horas de vuelo para llegar y este puede ser el único momento de descanso que tengas durante las próximas 48 horas.

A las doce de la noche, hora local, te despiertas al escuchar la familiar señal de "abróchense los cinturones", seguida de la voz del piloto a través del altavoz.

"Permanezcan en sus asientos," grita. "Los ordenadores señalan que no nos quedan más de diez minutos de combustible. Vamos a caer a tierra como un saco de patatas."

Capítulo 4

No ves señal de pánico en las caras de los miembros del equipo mientras estos intentan abrocharse los cinturones. De todos modos, no logras dejar de preguntarte si el corazón de alguno de los demás está latiendo tan rápido como el tuyo. El avión sigue su curso: ni baja en picado ni se escucha el horrible silencio de los motores parados... al menos, todavía.

Instintivamente, coges tu micro portátil. Puede —solamente puede— que los ordenadores del avión se hayan equivocado. Puede que en realidad no os falte combustible. Sabes que es una posibilidad entre un millón, ¡pero vale la pena comprobarlo! Rápidamente introduces cifras de millas y galones, sin cometer ni una equivocación. Por alguna razón, tus dedos no parecen estar al tanto de lo asustado que está el resto de tu cuerpo.

Pero la salida de tu ordenador te quita toda esperanza posible de error. Os vais a quedar sin combustible dentro de unos minutos, tal y como dijo el piloto. Furiosamente, comienzas a darle a las teclas de nuevo. Quieres dejar algún mensaje en caso de que alguien encuentre el ordenador entre los escombros. Pero recibes un mensaje erróneo —y luego otro. *Qué extraño,* piensas. Y de pronto no recibes más que mensajes erróneos, hagas lo que hagas.

"Algo le está pasando a mi ordenador," gritas.

"Olvídalo," te contesta Zéspet. "Después de este viaje nunca te devolverán el dinero que pagaste por él."

"Tenemos menos de un minuto de combustible," dice el

piloto por el altavoz. "Voy a tener que amerizar. Preparáos..."

"¿No lo entendéis?" insistes de nuevo. "Hace un rato mi ordenador funcionaba perfectamente. Aquí está pasando algo muy extraño y, además, está interfiriendo con mi micro."

Todos te miran como si te estuvieses preocupando por una tontería y, además, en el momento menos indicado. Pero no dispones ni de un segundo para dar explicaciones al equipo. Justo cuando el avión comienza a descender en picado, te metes rápidamente en la cabina del piloto.

"¡Súbelo! ¡¡Súbelo!! ¡Los ordenadores se han vuelto locos!" gritas.

"Orión, no queda combustible. Tengo que iniciar el descenso ahora. Cuanto más bajo estemos cuando los motores se apaguen, mayores serán nuestras posibilidades de salir con vida de ésta..."

"Solamente espera 30 segundos —eso es todo," le ruegas.

No sabes lo que pasa por la mente del piloto. Sabes que conoce su avión —pero, en el fondo de su corazón, debe de albergar la esperanza de que tengas razón, porque espera, manteniendo los motores al máximo. Pasan cinco segundos, luego diez. En la cabina del piloto, todos esperan que los motores dejen de oírse. Pasan veinte segundos y los motores siguen funcionando. Treinta segundos— la potencia de los motores no disminuye.

"Vamos a conseguirlo," dice el piloto, retirando lentamente la mano del control que hubiese mandado el avión a pique contra el agua.

"Oiga, capitán, mire esto," le dice el co-piloto. "Los ordenadores funcionan de nuevo. Tenemos suficiente combustible y el resto de los instrumentos también está en orden."

El piloto se vuelve hacia ti una vez más y dice, "no sé qué es lo que está pasando ahí abajo —y desde luego, me alegro de no tener que averiguarlo." Ambos sonreís, aunque no estás muy seguro de que la broma sea tan graciosa. Vuelves a la cabina principal.

"Bueno, ¿nos va a decir alguien qué demonios ocurre?" pregunta Topo bastante molesto.

"Todo está bajo control," dices. "Recuperaremos altitud en un par de minutos."

"Entonces, comencemos a ponernos los paracaídas," dice Espoleta.

"Pero, ¿qué es lo que ha ocurrido ahí en la cabina del piloto? ¿Qué ha pasado con el combustible?" pregunta Zéspet.

"Un error del ordenador," dices, mirando más allá de Espoleta y directamente a Olano.

"¡¿Error de ordenador?!" se ríe. "Bueno, no te preocupes, Orión, que estas cosas suelen suceder. Hace un par de meses me llegó un recibo de la luz por 180.000 pesetas."

Todos se ríen del chiste —más de lo que se merecía, pero esa es la única manera de deshacerse de la tensión. Acto seguido, todos comienzan a ponerse sus paracaídas y a comprobar el equipo y herramientas especiales que cada uno trajo consigo. Topo revisa una caja llena de palas, picos y cepillos de todos los tamaños, para excavaciones; Zéspet revisa las sustancias químicas y los metros que ha llevado para comprobar la calidad del aire, el agua y la tierra; y Espoleta pone en orden sus materiales de detección de radiación. *Soy el más afortunado de todos,* piensas, pues el único equipo que trajiste —aparte de las típicas mochilas de excursión que todos lleváis— cabe en el bolsillo de tu camisa: es tu micro portátil tamaño Walkman.

A continuación, vas a ayudar a Olano a ponerse su paracaídas. Como nunca ha saltado antes, tiene un paracaí-

das especial. "No parece haberte sorprendido lo que pasó antes," le dices mientras que abrochas la hebilla de su paracaídas.

"La jungla del Boranú me asusta y me fascina —pero nunca me sorprende," dice.

"¿Crees que la fuente de energía estaba tratando de descomponer nuestros ordenadores?" preguntas.

"No, Orión," dice Olano. "Creo que estaba intentando matarnos."

No tienes tiempo de pensar en lo que te ha dicho Olano, pues en ese momento una luz amarilla se enciende y se apaga y suena un timbre en la cabina. *Hora de saltar,* te dices. Todos os ponéis en fila mientras que el co-piloto abre la puerta trasera del avión. Luz verde —¡adelante! Uno a uno, los miembros del ECA saltáis al vacío y os dejáis llevar por el fuerte viento del exterior del avión. Espoleta... Topo... tú... Zéspet... Olano. Y uno a uno los paracaídas con los colores de ECA, rojo y morado, se abren a 5.000 pies de altura.

"¡Mi paracaídas no se abre!" grita Olano desesperado.

Miras hacia arriba y ves a Olano caer como una piedra.

Capítulo 5

De todos los miembros del ECA que bajáis por el aire, Zéspet es el que está más cerca de Olano. Intenta agarrar a Olano, pero no coge más que aire. "Se me escapó," grita Zéspet por los auriculares.

"¡Olano!" gritas. "Escúchame. ¡Extiéndete! Mantente tendido y disminuirás tu caída." Pero con sólo escuchar el sonido de su respiración a través de tus auriculares, te das cuenta de que Olano no está al corriente de lo que ocurre a su alrededor, a excepción de su miedo. Le ves caer. Tensas tus manos para poder agarrarlo, pero luego ves que ni siquiera pasará cerca de ti. "Topo, se dirige hacia ti. ¡Agárralo por lo que más quieras!" le gritas.

"Olvídalo. No puedo. El impacto nos arrancaría los brazos o nos mataría," dice Topo.

"¡No! ¡Ayúdame!" grita Olano, reviviendo de repente. Extiende sus brazos y piernas, disminuyendo la caída y realizando una imitación bastante buena de vuelo sin motor. Pero Topo no se mueve ni un centímetro cuando Olano pasa por su lado.

"Manténte firme... Manténte firme," le dice Espoleta. "Ahora te estás acercando a mí. Procura deslizarte en mi dirección. Ya te veo."

Espoleta tiene algo en la mano, pero no puedes distinguir el qué. De pronto, Olano se agarra a sus piernas y los dos caen como en un número de trapecio malo. Cuando el brazo de Espoleta sube, ves el sol brillar en el filo de acero de un cuchillo.

Durante un segundo, Espoleta y Olano se miran a los

ojos fijamente y luego el brazo de Espoleta vira rápidamente. El cuchillo vuelve a brillar y el paracaídas de Olano se abre. Flota igual que un copo de nieve, mientras él se ríe y llora como un loco.

Aterrizáis y os ayudáis mutuamente a doblar vuestros paracaídas. Olano se sienta en el suelo, mirando fijamente y tocando la tierra.

"¿Qué paso ahí arriba?" preguntas.

"Parece ser que su paracaídas estaba preparado para que no se abriese," dice Espoleta preocupada.

"¿Reconoces dónde estamos? ¿A cuánto estamos del templo?" pregunta Topo, mirando el bosque que rodea por completo el claro en el cual habéis aterrizado.

"Deja que recupere el aliento," dice Espoleta.

"Gracias," dice Olano. "Gracias a los dos," os dice a ti y a Espoleta. Espoleta sonríe.

"Bueno, sabíamos que no ibas a tener una fiesta de bienvenida; por eso teníamos que preparar algo especial," dice Zéspet riéndose. "Pero ahora, hablando en serio, ¿te encuentras mejor?"

"Si, me encuentro mejor," contesta Olano. "Déjame ver un mapa, Orión. ¿Me puedes dar nuestra situación exacta?"

"Seguro," dices, limpiándote el sudor que de pronto ha comenzando a caer de tu frente. Sacas el micro de tu bolsillo. Pero, al hacerlo, tu mano comienza a temblar y en el instante que el ordenador toma contacto con el aire, una alarma comienza a sonar.

No necesitas una alarma para saber que estás en peligro. Presientes lo que está ocurriendo. Es lo que más temías cuando descubriste que esta misión suponía entrar en contacto con una fuerza atmosférica desconocida.

De pronto, antes de que puedas hablar, te encuentras de rodillas. ¿Cómo ha ocurrido? Tu cabeza pesa tanto que te derriba como un árbol cortado y caes bocabajo sobre

barro mojado. Los demás te dan la vuelta rápidamente.

"He visto esto antes en excavaciones —cambio de altitud y todo eso," dice Topo. "Echáos hacia atrás y dejad que le dé un poco el aire a Orión."

"Esto no me suena a hiperventilación," le contradice Espoleta. "Orión parece estar enfermo." Mide el aire rápidamente. "El nivel de radiación está por encima de lo normal, pero no es peligroso."

Zéspet también está midiendo el aire. "Yo también he visto casos como éste antes," dice, "pero, no son los mareos —es la contaminación del aire."

Intentas hablar, pero no te sale ni una sola palabra. La sensación de náusea se apodera de ti: te gustaría vaciar tu estómago —o morir. ¿Cómo puedes decirles que durante tu última misión ocurrió algo que te debilitó y te dejó vulnerable a los extraños elementos del aire? Y si la voz no te vuelve, ¿cómo puedes avisarles que el tratamiento equivocado te mataría instantáneamente?

"El nitrógeno y el dióxido de carbono dan resultados negativos, pero también estoy recibiendo indicaciones de otros elementos que desconozco," dice Zéspet. "Aparecen en cantidades tan pequeñas que los voy a ignorar. Pásame el botiquín."

Espoleta le pasa el botiquín a Zéspet, que abre la bolsa y saca una jeringa y varias ampollas. Tienes que detenerle. Esas pequeñas cantidades de sustancias irreconocibles pueden no significar mucho para Zéspet, ¡pero para ti son cuestión de vida o muerte! Si es solamente cuestión de falta de nitrógeno o demasiado retrio en el aire, entonces lo más probable es que salgas de ésta en unos minutos. Pero si es la Fuerza Devorim... ¡ni lo pienses! ¡Haz algo!

"Orión, te voy a poner una inyección," te dice Zéspet. "Vas a sentir como si fueras en la montaña rusa durante un par de minutos, pero luego te encontrarás perfectamente."

"No," pronuncias la palabra como si fuera un gruñido. Tu garganta está igual de seca que una tostada quemada, pero no paras de mover la cabeza en sentido negativo y de mover la mano derecha hacia tu bolsillo.

"¡Mira! Orión quiere su ordenador," dice Olano. Lo saca de tu bolsillo y te lo da.

De rodillas en el suelo, miras fijamente los instrumentos de Zéspet para medir la calidad del aire. Después, comienzas a introducir datos en tu micro. "Retrio, 3.3." Tus dedos tiemblan mientras introduces los resultados del primer elemento. Te quedan cuatro más. "Hidrógeno, 12.8; Delios, 66.3; Xenón, 71.7; Radón, 2.5." Ahora esperas a que el programa que creaste te avise si estás en grave peligro.

Copia este programa en tu ordenador y procésalo. Introduce los valores de los cinco elementos cuando te los pida. Las líneas 270, 300 y 390 deben ser tecleadas como una sola línea.

Si puedes, almacena este programa. Lo necesitarás de nuevo.

PROGRAMA 2

```
10 REM ANALISIS DE ELEMENTOS
20 DIM A(9)
25 RESTORE
30 N1 = 0
40 PRINT
50 DATA "RETRIO...","HIDROGENO"
60 DATA "DELIO....","XENON....","RADON...."
70 FOR I = 1 TO 5
80 READ B$
```

```
 90 PRINT "¿CUAL ES EL VALOR DE ";B$;
100 INPUT A(I)
110 NEXT I
120 RESTORE
130 PRINT
140 PRINT "RESULTADOS DEL ANALISIS"
150 PRINT "------------------"
160 FOR I = 1 TO 5
170 READ B$
180 C = 13 * ABS(SIN(A(I)))
190 PRINT B$;" ";
200 FOR J =1 TO C
210 PRINT "*";
220 NEXT J
230 IF C <= 5 THEN GOTO 240
235 GOSUB 340
240 PRINT
250 NEXT I
260 PRINT
270 PRINT "¿QUIERES VER LA RESPUESTA?
    (Y=SI/N=NO) ";
280 INPUT Y$
290 IF Y$ = "Y" THEN GOTO 320
300 PRINT "VALE ¡PERO DESEARAS HABERLA
    VISTO!"
310 GOTO 470
320 GOSUB 370
330 GOTO 470
340 N$ = B$
350 N1 = C * 1.3 + N1
360 RETURN
370 IF N1 < 15 THEN GOTO 450
380 PRINT
390 PRINT "FUERZA DEVORIM A NIVEL ";
    INT(N1)
```

```
400 IF N1 < 23 THEN GOTO 430
410 PRINT "¡ESTAS A PUNTO DE MORIR!"
420 GOTO 460
430 PRINT "¡ESTAS EN GRAVE PELIGRO!"
440 GOTO 460
450 PRINT "ESTAS A SALVO — POR AHORA"
460 RETURN
470 END
```

		SINCLAIR		IBM	APPLE			Radio Shack		Commodore		TI	ATARI	DRAGON	
BBC Micro	Acorn Electron	QL	ZX Spectrum	PC & PC jr.	II+	IIc	IIe	TRS-80	Color	64	VIC-20	99/4A	400/800	32	64
•	•			•	•	•	•	•	•	•	•			•	•

Este programa funcionará tal y como está en los ordenadores que se indican en el cuadro. Consulta el Manual de Referencia al final del libro para realizar las modificaciones necesarias en el programa para los ordenadores QL, ZX Spectrum, TI y Atari.

Espoleta mira tu monitor fijamente. "La Fuerza Devorim —por supuesto que he oído hablar de ella," dice, "pero nunca he visto que afecte a alguien de esta manera. Orión, ¿podemos hacer algo?"

"Si," murmuras. "Antídoto — ahí dentro." Señalas hacia tu mochila y Espoleta la revuelve hasta encontrar un pequeño frasco verde de píldoras. Te pone una en la boca.

Al mismo tiempo, Olano abre su camisa y se quita del cuello un collar de cuentas de madera y plata. En medio del collar hay un disco de plata pulida. Te pone el collar

e, inmediatamente, tus músculos se relajan y te encuentras bien de nuevo.

Una vez que estás de pie, le explicas a Espoleta y a los otros la vulnerabilidad que desarrollaste tras el viaje al espacio. "Los médicos del ECA me dijeron que esta combinación de elementos se llama la Fuerza Devorim. Aparentemente, soy muy sensible a ella. Esa es la razón por la cual escribí el programa, para que la analice y me prevenga."

"¿Estarás bien ahora?" pregunta Zéspet.

"No lo sé," dices. "Los médicos del ECA no han sido capaces de averiguar cómo tratarme. Sólo pudieron darme un antídoto experimental y no estoy seguro de qué resultados dará." Y, silenciosamente, añades, *un poco más de exposición a la Fuerza Devorim y podría ser mi fin.*

"Si puedes viajar, más vale que nos pongamos en marcha," dice Espoleta. "Mi detector indica una gran fuente de energía al norte de aquí. Si nadie tiene otra sugerencia, entonces voto por ir al norte."

"Sí," dice Olano. "Mi pueblo está al norte de este lugar, de modo que estoy de acuerdo. Pero hemos de encontrar donde acampar antes de que caiga la noche."

"¿Por qué?" preguntas.

"Porque ahí afuera está la jungla, ¿recuerdas?" te dice Olano sonriendo.

"Vale, guía, llévanos al Hilton del Boranú," bromea Zéspet.

Olano y tú vais adelante. Al entrar en el bosque y comenzar a andar hacia al norte, le dices a Olano: "Sabes, no has tenido porque darme tu collar."

"Oye, sobre eso," grita Topo, obviamente habiendo escuchado vuestra charla, "no te vayas a creer que ha sido el collar y no la píldora lo que ha curado a Orión."

"Por eso no te lo he dado a ti," le dice Olano a Topo.

Luego, se vuelve hacia ti y te dice: "Pase lo que pasé, lo que nos suceda a nosotros no te ocurrirá a ti. ¿Me crees, Orión?"

Desafortunadamente, no tienes tiempo para contestar su pregunta, pues Topo os está chillando como un descosido.

"Esperad, chicos. ¡Volved! ¡Es Espoleta! ¡La vamos a perder!"

Capítulo 6

Corres los 50 metros que te separan del grupo y llegas a un área llena de árboles donde Espoleta cuelga bocabajo de una rama. Al principio crees que está enredada en una gruesa liana pero, al acercarte un poco más, ves que una enorme serpiente está enroscada a su alrededor.

"¡Mátala! ¡Rápido, mátala!" grita Zéspet.

"¡No lo hagas!" te implora Espoleta. La serpiente está enroscada con tal fuerza que Espoleta sólo puede hablar en un susurro. "Cada vez que alguien se mueve me aprieta más."

"Mátala y la matarás a ella también," dice Topo, hablando más bajo ahora.

"¿Tienes otro collar?" le pregunta Zéspet a Olano.

"Una de esas serpientes, ya crecidas," dice Olano, "puede aplastar a un elefante."

Te metes la mano en el bolsillo y te das cuenta que aún ese sutil movimiento ha hecho que la serpiente se enrosque aún más fuerte alrededor de la ingeniera nuclear. Espoleta gime de dolor. Callada y cuidadosamente, utilizas tu ordenador para lanzar una señal de alta frecuencia a la serpiente. Al instante, la cabeza de la serpiente comienza a sacudirse en todas direcciones como si fuera un sonajero. Parece no saber cómo soltar a Espoleta. Pero, finalmente, la suelta. Entonces, cortas la señal y pones fin al programa. La serpiente se desliza entre la maleza y se pierde entre los gigantescos árboles de la selva.

Salvo por un par de costillas rotas y la moral baja —por no estar mejor preparada para estas situaciones

de emergencia— Espoleta se encuentra bien.

"No hay forma alguna de estar preparado para la jungla del Boranú," le dice Olano, tratando de consolarla.

"Pero lo que me pilló desprevenida no fue la jungla. Fue algo... humano," dice Espoleta.

"¿Qué quieres decir con eso?" le preguntas.

"Alguien me empujó," dice. "Paré para tomar una medida y alguien me empujó por detrás."

"Como os dije," os recuerda Olano, "los habitantes del Boranú sienten que tienen mucho que proteger. Somos intrusos, no lo olvidéis."

"Tampoco os olvidéis del BRUTO," añades. "Puede que uno de ellos haya sido el que empujó a Espoleta hacia esa serpiente."

"Lo dudo," dice Zéspet. "No creo que el BRUTO esté dando vueltas por la jungla esperando a que aparezcamos. Además, lo más probable es que ya hayan llegado al templo."

"Estamos malgastando valiosísima luz del día," dice Topo. "Si existe un templo por aquí, me gustaría verlo."

"Topo tiene razón," dice Olano. "Podemos discutir más tarde. Nos tenemos que mover mientras siga habiendo luz."

Cuanto más andas por la jungla del Boranú, más personalidad adquiere la selva —pero no es una personalidad agradable. La jungla varía mucho. En un momento estás andando por un claro húmedo y caluroso; acto seguido, te encuentras en un área densa de matorrales. Ya que la luz no puede pasar a través de los gigantescos árboles de la selva, el ambiente se siente frío y húmedo.

Comienzas a preguntarte por qué aceptaste esta misión— y luego, inmediatamente, te preguntas si la Fuerza Devorim no sólo estará afectando tu cuerpo sino también tu mente. No es normal que estés tan deprimido.

Puede que sea hora de tomar otra pastilla verde... pero, si lo haces, ¿cuánto durará tu suministro?

Estado actual de la misión: han pasado 10 horas y faltan 38 horas según el horario de Cazabrutos. Pero, en realidad, es de tontos fiarse de ese horario, pues no existe manera de saber si el BRUTO ya ha llegado al ídolo y utilizado su poder para apoderarse del mundo. ¡Puede que te estés arriesgando en vano! El estar trabajando a tientas, sin información instantánea que proceda de una pantalla, es verdaderamente extraño.

Estás cansado de cortar ramas para abrirte camino y, también, estás harto de aplastar los grandes bichos voladores que te van picando a medida que avanzas por la selva. *Esto es de locos,* piensas.

"Vivir en la jungla requiere un compromiso entre la comodidad y la seguridad," te dice Olano, interrumpiendo tus pensamientos. Está andando de prisa e ignorando los bichos. "Te agotarás luchando contra ellos. Mejor guarda tu energía para cuando realmente la necesites."

Horas más tarde, con la ropa pegajosa y chorreando sudor y las piernas hechas polvo de tanto andar, llegáis a otro claro. Olano empuja un velo de lianas hacia atrás y dice: "Hogar, dulce hogar. Aquí es donde nací. No es exactamente San Francisco, ¿verdad?"

Se ríe, mientras miráis un grupo de cabañas reunidas en torno a un pozo de agua de la comunidad. Alrededor del conjunto de chozas se encuentran las tierras de cultivo, donde las familias todavía utilizan bueyes para arar la cosecha. Apenas has podido echar un vistazo cuando Olano os conduce al pueblo.

La gente aparece en la entrada de sus casas y os mira fija y fríamente hasta que Olano avanza. Entonces, ciertas personas comienzan a salir de sus casas y a acercarse a vosotros. Sienten curiosidad y parecen amistosos pero, poco a poco, os dais cuenta de que os están acorralando.

Sin decir una palabra, separan a Olano de vosotros y lo conducen hacia el bosque. Te das cuenta de que Olano se encuentra atrapado en un círculo de cuerpos que desaparece en una masa de árboles. Enseguida, vosotros cuatro sois los únicos visibles en el pueblo.

Una hora más tarde vuelve Olano, pero no existe el más mínimo rastro de los aldeanos.

"¿Qué ha pasado?" preguntáis Espoleta y tú.

"No existo. Para ellos estoy muerto," dice Olano. "Aunque mi vida estuviese en peligro, no levantarían un dedo para ayudarme."

"¿No puedes explicarles por qué...?" comienzas a decir.

"Ellos no me interesan," te interrumpe Olano. "El único que me preocupa es mi padre. Está muy enfermo y no me quieren decir dónde está, porque dicen que no quiere verme."

"Tenías que haber sabido que ocurriría esto si volvías," dice Topo. "¿O es que nadie ha abandonado el pueblo antes que tú?"

"Nadie," responde. "No somos personas incultas, pero no creemos en abandonar la tierra por la que hemos luchado tanto. Mi partida fue un insulto, una declaración de odio hacia la tierra y hacia esta gente."

"¡Vaya reglas!" exclama Zéspet.

"Las reglas estrictas vienen muy bien cuando se tiene que vivir aquí," dice Olano. "Vosotros cuatro deberíais descansar un rato. Si queremos llegar hasta el ídolo, debo encontrar a mi padre." Y con eso se va, desapareciendo tras una de las chozas.

"¿Cuánto tiempo nos queda?" te pregunta Topo cuando te ve mirar el reloj.

"Unas 33 horas," respondes.

"Eso es lo que me contestaste cuando te pregunte hace una hora," dice Topo.

Tú, Espoleta y Zéspet miráis los relojes y comenzáis a sacudir vuestras muñecas. Si no fuera por la expresión de vuestras caras, la escena parecería formar parte de una comedia ridícula.

"¿Nada?" preguntas a Zéspet, quien ha pegado su reloj digital a la oreja para ver si sueña. *Vaya grupo de científicos,* piensas.

Pero Zéspet mueve la cabeza negativamente y Espoleta frunce el ceño.

"Bueno, veamos el lado positivo de las cosas", dice Espoleta. "Si nuestros relojes se han parado, quiere decir que nos estamos acercando a algo que tiene suficiente fuerza para alterarlos. Puede que sea la Fuerza Devorim, lo que por lo menos significaría que estamos cerca del ídolo. Por cierto, ¿cómo te encuentras, Orión?"

"Estoy bien," dices. Pero, desafortunadamente, sólo se debe a que has estado tomando las píldoras verdes con bastante frecuencia. La posibilidad de que te duren otras 30 horas es una en un millón.

"Está bien. Comenzad a ganaros vuestras insignias de explorador. De ahora en adelante, sabremos la hora por el sol," dice Topo. "A mi me parece que es mediodía. Eso nos da unas 31 horas según el horario de Cazabrutos."

"¡Mira, olvídate de eso!" le riñe Espoleta bruscamente. "El BRUTO nos lleva una enorme ventaja: según nuestro horario, no tenemos tiempo que perder. Cuando estás compitiendo contra un grupo de locos maniáticos del poder, ¡31 horas son como 31 minutos! ¿Qué demonios está haciendo Olano? Me gustaría que estuviese de vuelta y pudiéramos continuar nuestro camino."

Justo en ese momento, una voz le susurra a Espoleta en la oreja, y ella pega un bote.

"Debemos partir. Sé de alguien que puede que sepa dónde está el templo," es todo lo que dice Olano.

Silenciosamente, recogéis vuestro equipo y le seguís a la jungla una vez más. El sendero es estrecho, pero, por suerte, ya está marcado, de forma que no te tienes que ir abriendo camino.

El aire en la jungla es húmedo y espeso, pero la tensión es aún mayor. ¿Cuánto tiempo pasará antes de que alguien salte? Ahora Olano está caminando aún más rapidamente. Te preguntas si se está dando prisa por llegar a algún lugar o por alejarse de algo.

A Espoleta todavía le duelen las costillas por su encuentro con la serpiente, pero eso sólo la obliga a darse más prisa. De repente, se detiene y os menciona que las mediciones de la radiación están incrementando.

Pero tú no necesitas que Espoleta y sus instrumentos te digan eso. Ya sabes que os estáis aproximando a la Fuerza Devorim, porque necesitas detenerte a descansar más a menudo. Pensando en ti, Olano siempre se detiene y nadie protesta lo más mínimo. Pero sabes lo que están pensando, porque es lo mismo que tienes en la mente: ¿lo vas a conseguir? ¿O vas a ser la causa por la cual el BRUTO os gane hasta el templo y haga estallar este continente en pedazos?

Decides procesar tu programa de análisis una vez más. "Dame los resultados, Zéspet," dices, procurando no sonar muy preocupado.

"Seguro, As," te dice. "Retrio, 13.2; Hidrógeno, 60.9; Delio, 6.8; Xenón, 45.5; Radón, 101.5."

Si pudiste almacenar el programa 2, llámalo ahora. Si no, introdúcelo de nuevo; lo encontrarás en la página 28. Procésalo e introduce estos resultados para cada uno de los elementos cuando el ordenador te los pida.

Lo apagas inmediatamente para que nadie pueda ver

las malas noticias de la pantalla. "La Fuerza Devorim está aligerándose," mientes. Luego, mojas un paño, te lo atas alrededor de la frente y recoges tu mochila una vez más. "Venga, vámonos. No nos detengamos por mi culpa," les dices.

Capítulo 7

"¡Ey, esperad! ¡Me estoy hundiendo! ¡Volved!" chilla Zéspet. De pronto, en menos de 10 segundos, el equipo del ECA se ha reducido a cuatro miembros y medio. Para cuando todos habéis dado la vuelta, a Zéspet le llega la arena movediza por la cintura.

"No luches... Déjate llevar," le grita Olano.

"Eso es muy fácil de decir," gruñe Zéspet.

"Moveos," ordena Topo. "He visto a gente hundirse en un abrir y cerrar de ojos."

Con un golpe de machete, Olano corta una larga liana gruesa y luego comienza a girarla como un lazo para lanzársela a Zéspet.

"Olvídalo," dice Topo. "No la puede coger. Sus brazos están atrapados en el lodo."

Ahora, Zéspet no dice nada. Sólo se le ve la cabeza y el cuello por encima del barro. Lo único que hace es mirarnos con los ojos casi desorbitados.

"¡¿Cien millones de pesetas de equipo electrónico y no podemos hacer nada para salvar la vida de un hombre?!" se queja Espoleta.

Mientras tanto, Olano ha atado la liana alrededor de su cintura. "Cuando os diga que tiréis, no quiero que lo hagáis a medias. ¡Sólo tenemos una oportunidad!" A continuación, pega un salto hacia la arena movediza y aterriza exactamente en el sitio donde Zéspet *se encontraba* hace tan sólo un segundo. Olano se revuelca salvajemente mientras la arena movediza lo absorbe lentamente. Gira y da vueltas, pero no puedes ver si ha cogido a Zéspet o no.

Finalmente, Olano vuelve la cabeza hacia vosotros y grita: "¡Tirad!"

Los tres tiráis con todas vuestras fuerzas, pero es como intentar sacar a alguien del cemento. Tras un par de tirones, ves que Olano comienza a surgir sujetando a Zéspet por debajo de los brazos y alrededor del pecho. Zéspet está luchando por respirar. ¡Un tirón más y está fuera!

Una vez en tierra firme, Zéspet y Olano se quitan la ropa llena de barro.

"Vaya salto," le dices a Olano.

"Del equipo de salto de longitud de Purdue," te dice, todavía recuperando el aliento. "Se supone que este año estaré en el equipo americano."

"Tienes mi voto," dice Zéspet.

A medida que va pasando el día, el calor y la humedad comienzan a fatigar a todos, pero tú, además, tienes otro problema: tu energía está disminuyendo notablemente. Zéspet y Espoleta cargan parte de tus cosas para que tu mochila no pese tanto. Pero, de todos modos, cuanto más andas, más notas como si tuvieses los pies de plomo. Esas son las malas noticias; las buenas son que cuanto más débil te sientes, más te acercas al templo maldito.

"Puedes descansar aquí un rato," dice Olano, "mientras voy a ese pueblo para hablar con el hombre que supongo ha visto el templo. Si nos ve a todos, puede que pida una fortuna por la información."

Olano se va al pueblo y el resto de vosotros os quedáis descansando sin ningún problema.

"Alegráos, pandilla," dice Zéspet. "Esta es la parte sencilla de la misión. Encontrar el templo y al profesor Ballaster no va a ser nada en comparación a neutralizar esa estatua atómica."

"Y quitársela al BRUTO —no te olvides de ellos," le recuerdas.

"No me he olvidado de ellos," te contesta. "Simplemente, he decidido no pensar en ellos por el momento. Oye, Espoleta, ¿crees que podrás desactivar esa bombilla atómica?"

"Si no la puedo desactivar, tengo algo en mi mochila que debería destruirla," le contesta Espoleta.

"Espera un minuto. Ustedes los ingenieros sólo están contentos cuando tienen un botón que apretar," gruñe Topo, despertándose de una siesta corta pero plagada de ronquidos. "Si esa estatua es un icono de una civilización extraterrestre, no puedes convertirla en añicos así como así. Hay que estudiarla con detalle. No he venido hasta aquí sólo para ver sus fuegos artificiales."

"Estás equivocado, Topo," le dice Espoleta.

"Bueno, os lo estoy diciendo ahora: ¡haré lo que sea para que no destruyáis la estatua!" contesta Topo bruscamente.

"Oye, Topo, creía que tú eras el que afirmaba que Ballaster estaba un poco zumbado," dice Zéspet.

"Si, pero a pesar de estar chalado, puede que su descubrimiento sea único," se defiende Topo. "Tú eres científico. Deberías saberlo."

"Bueno, ¡basta ya! Ahora podremos saber si llegaremos o no a la estatua," dice Zéspet al ver que Olano regresa.

"¡Magníficas noticias! Tengo el mapa y el templo no está lejos de aquí," os informa Olano. "Creo que podemos llegar a él en un par de horas."

"¿Y tú crees que ese hombre con quien hablaste ha visto el templo en realidad?" pregunta Topo escéptico.

"El hombre era uno de los ancianos del pueblo," explica Olano, desdoblando el mapa. "También mide más de dos metros y pesa 180 kilos."

"¿Y qué?" pregunta Topo, quitándole el mapa a Olano. "Eso no significa que esté diciendo la verdad, ¿no?"

"No. Pero si implica que no voy a ser yo quien le llame

mentiroso," dice Olano. "Además, fue mi padre el que me habló de este hombre. Bueno, dejemos de perder tiempo."

"Creí que habías dicho que tu padre no quería verte," dices, mientras Olano y tú tomáis la delantera juntos de nuevo. "¿Qué le hizo cambiar de parecer?"

"Tú," dice Olano. "Me colé en su cabaña. Está enfermo y en la cama, por lo que no tuvo mucha opción de decidir si me quería ver o no. Apenas dijo nada durante las horas que parecieron pasar."

"¿Qué hizo durante todo ese tiempo?"

"Miraba mi ropa, zapatos y manos. Luego le enseñé unas fotos de la Universidad, de mi cuarto y de algunos compañeros. Entonces fue cuando habló. Me preguntó por mi collar."

Automáticamente, te llevas la mano al cuello para sentir las cuentas de madera y plata del collar que Olano te regaló.

"Pensó que lo había tirado. Entonces le expliqué que se lo había dado a uno de mis amigos con los cuales había venido para estar seguro de que al menos uno de nosotros saldría de la jungla con vida," dice Olano.

"Bueno, ya vale. Todos vamos a llegar sanos y salvos a casa," dices.

"Luego le dije por qué había vuelto a la jungla. Dijo que aunque consiguiese salir con vida del templo, llevaría su maldición el resto de mi vida," dice Olano sin emoción alguna en particular.

¿Puede un padre profesar amenaza semejante? Sabrás la respuesta a esa pregunta en las próximas 24 horas. Pero, por ahora, parece que vas a estar muy ocupado —¡explorando el templo antiguo que acaba de aparecer ante vosotros!

Capítulo 8

Por primera vez desde que comenzó la misión, Topo está sonriendo. El templo que tenéis enfrente es de estructura antigua, y es difícil creer que algo tan alto y enorme fuese construido sin la ayuda de maquinaria moderna.

"Bueno, primero tengo que ver cuántos años tiene esta reliquia," dice Topo emocionado.

"Espera un minuto. Falta algo. ¿Dónde está la estatua? preguntas.

"Probablemente en el otro lado," dice Topo, abriendo su caja de materiales. "¿No lo entendéis? Hemos llegado al templo por la parte trasera. ¿Es que os tengo que explicar todo?"

"No recibo resultados de radiación muy altos," dice Espoleta.

"Estupendo. Este no es el templo que buscamos," dices, moviendo la cabeza negativamente. "Esos indicadores deberían estar girando como un reloj de cuco roto."

"No hay razón para llegar a conclusiones apresuradas," dice Topo. "Conociendo a Ballaster, puede que se haya confundido en su descripción del templo y que el ídolo esté dentro."

"Vale. Cortemos el rollo. Olano y yo comprobaremos el otro lado del templo," dices.

"Bueno, pues yo voy a entrar," os anuncia Topo. "Este puede ser el único templo que vea a lo largo de toda la expedición ya que —si queréis saber mi opinión— creo que las fuentes fidedignas de ciertas personas no son muy fidedignas que digamos. ¿Misión? Esto más bien parece

que estamos jugando a policías y ladrones," se queja Topo mientras se va.

"Espera, Topo," le advierte Zéspet. "Más vale que no entres solo. Puede que el lugar no sea seguro."

Juntos se introducen en el templo, mientras que Espoleta se os une a Olano y a ti. "Las cosas no van saliendo a pedir de boca. ¿Por qué falló el plan, Olano?" pregunta Espoleta.

"Existen dos posibilidades," contesta. "O el viejo no entendió mi idioma bien, o nos mandó en la dirección equivocada adrede. Me he cansado de repetiros que la gente de aquí protege mucho su templo."

"Topo parece creer que existe una tercera posibilidad. ¿No será que tú también estás protegiendo el templo?" lo reta Espoleta.

"No," le contesta Olano furioso.

¡Baaaaaang! ¡De pronto, oyes disparos! Son tres, luego cuatro. Corres al otro lado del templo. Zéspet viene corriendo hacia ti con una pistola en la mano.

"¡Agentes del BRUTO!" grita. "Los perdí dentro. ¡Están saliendo por detrás!"

Los cuatro corréis a la parte trasera una vez más. Paráis para escuchar durante un segundo. Algo sale corriendo por entre los árboles.

"Ahí van," grita Zéspet. "A por ellos..."

"Olvídalo," le aconseja Olano. "Nunca los alcanzaríamos."

"Podemos intentarlo."

"No. No podemos dejar a Orión en este estado," le reprocha Olano. Los demás se dan la vuelta y ven que te has caído al suelo. Han sido demasiadas carreras para tu débil condición.

"Claro que podéis dejarme." Respiras forzosamente. "Además, Topo está aquí."

"No, ya no está aquí," dice Zéspet. "Lo han cogido."

"Bueno, ¿y si le han herido? Vamos," ordena Espoleta.

"No está herido," le corrige Zéspet, parando a Espoleta con la mano. "Está muerto."

"¿¡Qué!? ¿Qué paso?" por fin logras preguntar cuando tu cerebro vuelve a conectar con tu boca.

"Nos separamos —no quería esperarme. Los agentes del BRUTO debían de estar esperándonos. Lo más probable es que nada más ver su insignia del ECA lo cogiesen. Lo metieron en un hoyo —un foso del templo. Le oí gritar y me acerqué corriendo, disparando mi pistola a cualquier cosa que se moviese, pero los del BRUTO consiguieron escapar. Y cuando comencé a gritar el nombre de Topo por el hoyo, lo único que pude oír fue un largo eco." Después de contar la historia, Zéspet se marcha y se sienta bajo un árbol.

Vosotros tres os dirigís hacia el templo y os introducís con mucho cuidado. Vuestros ojos tardan un segundo en acostumbrarse a la oscuridad. Una vez que se han acostumbrado, todo lo que ves son columnas desmoronadas y escombros. En el centro del templo se encuentra un enorme foso.

El suelo del templo es de tierra y no de piedra. Junto al foso, ves una de las palas de Topo.

"Dijo que este podía ser el único templo que vería en esta misión," gime Espoleta con voz medio triste medio enfadada.

"¿Cómo ha podido ocurrir esto?" preguntas. "¡No es justo!"

"¿Justo? Parece que la gente de vuestro mundo también se rige por reglas estrictas," comenta Olano.

Esta es la parte del trabajo a la que no puedes acostumbrarte. Los veteranos de la organización te dicen que acabarás acostumbrándote —pero no lo crees. Además, la misión tiene que continuar —el tiempo sigue pasando

"Bueno, ahora no hay nada que podamos hacer por él," Espoleta resume la situación. "Tenemos que seguir adelante." Volviéndose a Olano, le pregunta: "¿Dónde deberíamos ir ahora?"

"Conozco bastante bien la zona sur," dice Olano, "y el templo no está allí. Vayamos hacia el norte."

El dirigirse en cualquier dirección sólo parece significar que os introducís más en el espesor de la jungla. Lentamente, las horas se convierten en largas millas silenciosas. Zéspet es el más silencioso. Ahora parece una persona distinta, alejada del resto del equipo.

De pronto, un estruendo interrumpe la monotonía. Parece el ruido de algo que se desliza o que rueda montaña abajo. Zéspet se vuelve hacia el sonido, desenfuda y apunta con su pistola en un segundo.

"Dispara," le ruega un hombre. Este se levanta lentamente, tambaleándose sobre sus débiles piernas.

Y justo en ese momento, sientes que la cara del hombre te recuerda a alguien. "¡Es el profesor Ballaster!" gritas y comienzas a correr hacia él.

"No te me acerques," ruge el profesor.

"Estamos aquí para ayudarle, profesor," le explica Espoleta mientras os acercáis a él.

"¡DETENEOS!" chilla. "Sé quiénes sois. Si queréis ayudarme, ¡matadme ahora!"

Capítulo 9

El profesor Ballaster se tambalea y avanza dando traspies en círculo. Puede que tenga fiebre y esté delirando —o puede que se haya vuelto loco.

"Les dije dónde está," gime. "No tuve más remedio. Me torturaron. No sabía que se pudiese atormentar tan salvajemente a una persona. No tuve otro remedio..."

"No tiene importancia, profesor. Lo comprendemos," lo trata de calmar Zéspet. "Pero ahora nos tiene que decir dónde está el templo."

"Se lo dije, pero no les dije por qué no deben entrar —porque nunca podrán salir," dice el profesor.

"¿Les llevó usted mismo al templo?" pregunta Zéspet.

"No, no hizo falta. Fueron lo bastante memos para pensar que lo podían encontrar ellos mismos."

"¿Dónde está?" insiste Zéspet.

"Venga, hombre, espera un minuto," le dice Espoleta. "Hagamos algo para ayudarle."

"No os acerquéis —no me podéis ayudar," repite el profesor, riéndose como un animal. "Una vez que consiguieron la información, me inyectaron un virus mortal— y super contagioso, claro está. Luego me dejaron en libertad, con la esperanza de que llegara hasta vosotros. ¿Entendéis ahora por qué quiero que me matéis?"

"Profesor, míreme. Yo fui quien le dijo que viniese a la jungla del Boranú," dice Olano.

El profesor le mira fijamente durante un minuto y finalmente sonríe al reconocerle.

"Dígame dónde está," le pide Olano una vez más.

"Debéis continuar por este camino, pero hacia el este. Tenéis que cruzar el río Yengo por el sitio más ancho, entre dos rocas con forma de tortugas. Llegaréis hasta una pared de lianas. No es una pared: es una puerta. Justo detrás de ella se encuentran el templo y la estatua." Y, diciendo esto, el profesor se detiene, poniéndose recto y rígido como si algo estuviese trepando por su cuerpo.

"¿Por qué no debemos entrar?" le preguntas con la esperanza de que la respuesta sea a causa de leyendas y espíritus, y no algo real.

Pero el profesor no puede contestar más preguntas. Ya ni siquiera es capaz de darse cuenta de que estáis presentes. El virus le va atacando la mente... Tras dar un último suspiro, cae al suelo con la cara deformada.

"¿No podemos, al menos, enterrarlo?" preguntas débilmente, conociendo la respuesta de antemano.

"No. Está contaminado," contesta Zéspet, retrocediendo. Espoleta asiente con la cabeza. Entonces, cogéis vuestro equipo por centésima vez y os ponéis en marcha.

No hay tiempo que perder: el BRUTO os lleva enorme ventaja. Lo único a vuestro favor es que está anocheciendo. Si el equipo del BRUTO aún no ha llegado al templo, lo más seguro es que acampe durante la noche. Lo habláis y decidís arriesgaros y continuar una vez que haya anochecido —es vuestra única oportunidad.

No ha habido nada fácil en esta misión y cruzar el río Yengo de noche no va a alterar este esquema. Es un río de agua blanca —profundo, ancho y de rápida corriente.

"Más vale que esperemos hasta el amanecer para cruzarlo," sugiere Olano cuando conseguís llegar hasta la orilla. "Si uno de nosotros se suelta y se va río abajo, nunca lo volveremos a ver."

Pero el resto del equipo ECA no estáis de acuerdo. Ahora o nunca; el BRUTO no esperará. Así que Olano y Espo-

leta se atan cuerdas alrededor de la cintura para no soltarse y Zéspet y tú hacéis lo mismo. Aunque es difícil mantenerse de pie en el agua turbulenta, caminas hasta donde puedes antes de zambullirte para nadar. Y no sólo tienes que nadar. Tienes que luchar por tu vida con cada gramo de fuerza que te queda en el cuerpo. Te olvidas de tu maravilloso estilo, mueves tus brazos con la mayor fuerza posible y rezas por avanzar un poco.

Cuando miras a Zéspet, él trata de sonreír. "¿Del equipo ECA? Después de esta misión, me prepararé para el equipo olímpico," grita.

Es justo el comentario que necesitas para levantarte el ánimo y empujarte a mover los brazos doloridos una vez más, y luego otra, y otra.

Y luego, de repente, tus pies tocan fondo. Lo habéis conseguido. Zéspet y tú os levantáis y, dando traspies, avanzáis agotados hasta la orilla. Pero todavía no podéis descansar: tenéis que encender un fuego para no enfriaros y para señalizar vuestra situación a Olano y a Espoleta.

En unos minutos se unen a vosotros y caen delante del fuego demasiado cansados como para desatar la cuerda de sus cinturas.

"Sigamos," dice Espoleta nada más secarse. "Ahora debemos estar cerca del templo y, cuanto más tiempo pase, peor se pondrá Orión."

Pero Olano la contradice. "Ballaster tardó años en encontrar el templo. Nunca lo encontraremos en la oscuridad. Acamparemos aquí durante las tres horas de noche que quedan y luego saldremos despejados al amanecer."

Mientras coméis algo y os recuperáis, Olano comienza a hablar del templo al que os aproximáis —el templo del cual ha oído hablar y al que ha temido tanto durante toda su vida.

"Durante generaciones, muchas tribus han luchado por

la posesión del templo. Algunos pensaban que era sagrado; otros sólo lo querían para que nadie más lo poseyera. Tuve un tío-abuelo que dijo que una vez vio la gran estatua," os cuenta.

"¿Cuándo?" preguntas inmediatamente.

"Hace muchos años. En esa época, mi tío-abuelo era un guerrero del jefe Telirú. Telirú era lo que podrías llamar un tirano democrático: robaba a *todos* —tanto al pobre como al rico. Y, con su ejército, podía ir a donde quisiese y quedarse con lo que quisiese de la jungla. Se decía que hubo una vez que no llovió durante cinco años porque el cielo temía a Telirú."

Las palabras de Olano, mezcladas con los ruidos extraños de la jungla, te dan la sensación de que justo más allá de la llama de tu hoguera se encuentra el templo sagrado.

"Al final, Telirú se quedó sin tribus por conquistar ni pueblos que quemar. La única cosa que le quedó por retar fue el templo. Y Telirú no era un hombre que dejase pasar algo así. Pero tampoco era un necio. Por ello, según mi tío-abuelo, Telirú no le dijo a su ejército hacia dónde se dirigía." Olano se detiene un minuto y sonríe. "Escucha... Tambores."

Ambos escucháis durante un minuto —tú con curiosidad y Olano con gran atención. "Alguien sabe que estamos aquí y se lo está comunicando a los demás," te informa. "Dicen que el hombre del bastón es un traidor, que ya no es su amigo y que están contentos de que esté muerto."

"Ese debe de ser Ballaster," interviene Espoleta. Olano asiente con la cabeza.

"Y ¿qué hay de tu tío-abuelo?" preguntas. "¿Qué ocurrió cuando entró en el templo? Si te contó la historia, es obvio que no murió."

"Telirú tardó dos años, pero al final encontró el templo. Se proclamó propietario de él y, para probar que no tenía

miedo y que era invencible, atacó la estatua. Abrió una entrada secreta y él y su ejército se introdujeron en el templo."

"¿Y luego qué paso?" preguntas impaciente.

"Una vez dentro, mi tío-abuelo dice que tuvo una visión. Fue una visión de sí mismo —un simple granjero junto a un riachuelo claro y azul. Mi tío-abuelo decidió fiarse de su visión y no de su general, por lo que salió corriendo del templo lo más rápido que pudo."

"¿Y Telirú?" pregunta Zéspet, ya interesado en la historia.

"El y sus hombres no volvieron a ser vistos, pero, según mi tío-abuelo, fueron oídos. Les oyó gritar dentro del templo, chillando como si les estuvieran torturando de una forma inimaginable. Más tarde no oyó nada," concluye la historia Olano.

"¿Es una leyenda o un hecho?" pregunta Zéspet.

"Mi tía-abuela, que vivió muchos más años que mi tío-abuelo, me dijo algo una vez: que su secreto para vivir más era el de no creer nunca lo que dijese mi tío-abuelo. Así es que no sé si algo de esto sea verdad o no," añade Olano con una sonrisa.

"Supongo que pronto lo averiguaremos," murmuras.

Vas hasta el fuego y echas algo de leña. El suministro de leña está disminuyendo, por lo que decides explorar los alrededores de la acampada en busca de más ramas y troncos. Los ruidos del bosque te rodean: los animales se mueven entre la maleza llamándose unos a otros y retándose —y retándote a ti también. De pronto reconoces uno de los sonidos por entre la maleza— pasos. Son silenciosos y ligeros, pero inconfundibles.

"¿Quién anda por ahí?" preguntas en alto, dirigiendo tu linterna en dirección del sonido. Pero ahora el sonido viene de otro lado. "¿Quién es?" preguntas otra vez con cal-

ma. Retrocedes hacia el campamento, hacia el fuego ardiente. Apenas se oye nada. Entonces, oyes un chasquido detrás de ti y pegas un salto en el aire. Giras, listo para atacar... pero no era más que una rama en el fuego. No puedes contenerte; te tienes que reír de ti mismo. Así es que te ríes mientras echas un poco más de leña en el fuego y enciendes el micro de enlace con la Central que trajiste a esta misión.

Al sintonizar el control de frecuencias, oyes un mensaje en código. Por la claridad con que escuchas el mensaje, deduces que —obviamente— el transmisor del mensaje se encuentra muy cerca de ti. ¡Puede que el BRUTO esté enviando un mensaje! Rápidamente coges un cable para interferir la radio con un programa de decodificación que tienes en tu micro portátil.

¡*Whip!* Durante un segundo notas un pinchazo en los brazos y luego dejas de sentirlos. *!Whip!* El pinchazo pasa a tus piernas y luego, también, dejas de sentirlas. Te están atando con una especie de cuerda y una mano te tapa la boca para que no puedas gritar, mientras que otros brazos te arrastran del campamento. Vuelves la cabeza para ver a los atacantes pero, a modo de respuesta, ellos te ponen una bolsa de tela por encima de la cabeza y te la atan alrededor del cuello. No puedes hacer nada. ¡Eres su prisionero!

Capítulo 10

Con los brazos y las piernas bien atados y la cabeza cubierta con una bolsa de tela, te llevan velozmente a hombros. Cuando llegas a tu destino desconocido, te desatan y te meten a una especie de habitación con suelo de tierra. Inmeditamente desatas la bolsa con las manos pero, al quitártela, no ves más que antes. *No se ve ni torta,* piensas. Esperas a que tus ojos se acostumbren a la oscuridad, pero te das cuenta de que aunque esperes cien años, no podrás ver tu mano delante de tu cara. Y, además, no dispones de cien años —tienes menos de 24 horas para resolver la misión.

Así es que caminas hacia adelante: veinte pasos más allá te das contra la pared. Te das la vuelta y caminas en la otra dirección: veinticinco pasos y ya estás en la otra pared. No hay mesas, ni sillas, ni camas, solamente paredes. Además, no hay ventanas, ni tampoco un pestillo. *Quienes quiera que sean estos tíos,* piensas, *no se andan con tonterías.* Pero tú tampoco. Intentas alcanzar el dispositivo de localización de emergencia en el tacón de tu bota, pero descubres que ahora no tienes las botas puestas. Qué raro. Creías que ya sentías los brazos y las piernas cuando te traían en camino, pero no los debías de sentir por completo, porque si no, ¿cuándo te quitaron las botas? Los pinchazos en tus brazos y piernas han debido de ser dardos —dardos tranquilizantes y no venenosos.

De acuerdo, tiene sentido, piensas frotándote los pies. Si son agentes del BRUTO, están al corriente del dispositivo de localización de tu bota. Pero, ¿por qué tenerte

prisionero? ¿Por qué no se han deshecho de ti al instante?

Mañana tendrás todas las respuestas a tus preguntas. Pero lo primero, primero: tienes que sobrevivir esta noche. Por lo tanto, debes dejar de pensar en el BRUTO y su aprecio a las cosas más dolorosas de la vida —como la tortura. ¿Qué puedes hacer? ¿Debes preguntarte lo que estará haciendo tu familia en estos momentos? ¡No, definitivamente no! Debes crear un poco de alboroto. ¿Por qué debes ser tú el que espere hasta que *ellos* estén listos para hablar?

Te pones de pie rápidamente y comienzas a golpear las paredes. De pronto, oyes que se abre una puerta al otro lado de la habitación, pero no permanece abierta lo suficiente como para ver algo. No obstante, oíste que se abrió lo necesario para meter algo en la habitación.

"¿Qué es lo que está pasando aquí?" gritas. "¿Es que nunca pagáis la cuenta de electricidad? ¿Quiénes sois?"

Esta vez recibes una respuesta. Viene de algún lugar en el interior de la habitación, pero no es la clase de respuesta que esperabas. Es un profundo suspiro seguido de un gruñido ensordecedor de alguna clase de animal.

Te alejas de él lo más que puedes y te echas en el suelo. Así es como pasas el resto de la noche —en un horrible silencio a la expectativa.

Más tarde —aunque no haya manera de saber cuánto más tarde... ¿minutos? ¿horas? ¿días?— se abre la puerta y la luz del día te da en los ojos como una ola de mar, haciéndote caer cegado al suelo. Involuntariamente das una sacudida, pero luego te quedas rígido como una estatua al recordar que no eres el único en esa celda cerrada. Echas un vistazo por la habitación en busca del animal que te ha estado vigilando toda la noche y allí, contra la pared, lo encuentras. Es un perro enorme, viejo y gordo. Te mira bostezando, tratando de permanecer despierto. Pero su es-

fuerzo fracasa y vuelve a poner su pesada cabeza en el suelo. *Eso es, perrito,* piensas, *duerme tranquilo.* Aunque su cola se mueve un poco de forma amistosa, pasas por su lado cautelosamente al abandonar la celda.

Afuera, la luz del sol y el aire fresco sientan y huelen bien, especialmente después del encierro en el que has estado. Sin embargo, tus nuevos alrededores no parecen ser muy prometedores. Hay un guardián con un largo machete a cada lado de la puerta. En el instante en el que intentas salir de la cabaña, ellos bloquean tu camino. No te hablan, pero hay miradas que dicen más que palabras. Te quedas donde estás.

Sin embargo, por lo que has podido ver, sabes que estás en un pueblo grande y pobre: definitivamente, no es la clase de lugar donde estarían los del BRUTO. Esto te hace pensar que has sido secuestrado por una tribu de la jungla y no por ellos. El pensamiento te proporciona un extraño sentimiento de alivio que no dura mucho, pues en ese momento te atan una fina cuerda alrededor del cuello y te conducen como un perro a una pequeña cabaña de paja. Dentro de la cabaña hay una multitud: las caras de la gente no parecen más amistosas que las de tus guardianes. En el centro de la habitación hay un hombre alto sentado en una gran silla que, más que silla, parece un "trono". Señala y alguien te da una calabaza tallada llena de agua. *Gracias a Dios por las pequeñas misericordias,* piensas.

El hombre alto y tú os miráis fijamente. Ahora que se ha divertido, parece que vas a recibir respuestas concretas. Pero, por un momento, su cara parece confusa —no parece estar acostumbrado a que le mantengan la mirada. Al fin, rompe el silencio y empieza a hablar, pero: *Dios, no entiendo nada,* te dices. Habla durante un rato, gesticulando mucho con sus enormes manos. Hay un momento en que todos se echan a reír cuando él se ríe.

No puedes aguantarlo más y finalmente interrumpes. "Chico," dices, "creo que lo que tenemos aquí es una enorme falta de comunicación. ¿Qué podemos hacer al respecto?"

Su respuesta es rápida: te vuelven a echar la cuerda al cuello. Pero esta vez tu reacción también es rápida: esquivas la cuerda, la coges, y das un tirón con el que mandas al hombre que te la echó al centro de la habitación perdiéndo el equilibrio.

"¿Quién es el siguiente?" gritas, moviendo los brazos como si en realidad hubieses asistido a todos los cursos de artes marciales del ECA. Hasta ese momento, nunca te había parecido necesario que un experto informático supiera artes marciales.

La muchedumbre se ríe a carcajadas, pero luego todos se callan y se vuelven hacia el hombre de la silla. Tiene tu ordenador portátil en la mano. Lo manosea, lo aprieta, le da la vuelta y finalmente lo tira al suelo con gran frustración y lo pisa.

"No es fácil aprender a programar, pero no te desanimes," lo consuelas. Al ver que nadie se ríe de tu broma, te ríes tú. ¡Qué error! Pues el hombre de la silla piensa que te estás riendo de *él*. La muchedumbre comienza a formar un círculo a tu alrededor, pero antes de que te rodeen, ya sabes lo que vas a hacer —aunque mueras en el intento. Te tiras al suelo y coges el micro. Todavía a gatas, enciendes la señal de localización silenciosa y ejecutas un programa de prueba que emite un montón de sonidos diferentes. Esto llama su atención, pero no hace que disminuya su enfado contigo.

Tienes que hacer algo para atravesar la barrera del idioma y tienes que hacerlo a mayor velocidad que el sonido. De pronto, te das cuenta de lo que tienes en común con la gente de este pueblo. Está ahí, detrás del trono —¡el

ojo! El misterioso ojo del ídolo del templo del profesor Ballaster. Sabes que el ídolo significa algo para ellos, pero no sabrás el qué hasta que el hombre vea el resultado del programa que estás procesando.

Introduce este programa en tu ordenador y procésalo. Nota: pon seis espacios entre las comillas de la línea 80.

PROGRAMA 3

```
 10 REM EL OJO DEL IDOLO
 20 DIM P(5)
 30 CLS
 35 RESTORE
 40 DATA 0,4,5,6,6,5
 50 FOR I = 0 TO 5
 60 READ P(I)
 70 NEXT I
 80 Q$ = "":REM SEIS ESPACIOS
 90 B$ = "@@@@@@"
100 C$ = "******"
110 FOR I = 1 TO 3
120 FOR J = 1 TO 12
130 V = J
140 IF I<>3 THEN GOTO 160
150 V = 13 - V
160 S$ = Q$
170 G$ = C$
180  IF I<>2 THEN GOTO 210
190 S$ = B$
200 G$ = B$
210 L = 20 - 2* ABS(6 - V)
220 IF V<=6 THEN GOTO 230
```

```
225 L = L + 2
230 H = 7 - V
240 IF V <= 6 THEN GOTO 260
250 H = V - 6
260 PRINT TAB(H,V);
270 PRINT"***";
280 N = P(6 - H)
290 G = L - 2* N - 4
300 IF N = 0 THEN GOTO 320
310 PRINT MID$(S$,1,N);
320 IF G <= 0 THEN GOTO 350
330 PRINT MID$(G$,1,G);
340 IF N = 0 THEN GOTO 360
350 PRINT MID$(S$,1,N);
360 PRINT "***"
370 NEXT J
380 FOR W = 1 TO 1000
390 NEXT W
400 NEXT I
410 PRINT TAB(20,V);
420 END
```

		SINCLAIR		IBM	APPLE			Radio Shack		Commodore		TI	ATARI	DRAGON	
BBC Micro	Acorn Electron	QL	ZX Spectrum	PC & PC jr.	II+	IIc	IIe	TRS-80	Color	64	VIC-20	99/4A	400/800	32	64
•	•														

Este programa funciona tal y como está en los ordenadores indicados en el cuadro. Para las modificaciones de programa necesarias para otros micros, consulta el Manual de Referencia.

El hombre del trono se levanta. Ahora que está de pie, ves que es enorme ¡y aterrorizante! Y, por si fuera poco, ¡viene directamente hacia ti!

Capítulo 11

El hombre gigantesco primero mira el ordenador, luego a ti, y luego otra vez al ojo intermitente del ordenador. Entonces, te coge el brazo derecho, tira de él al máximo y posteriormente lo cubre con su brazo extendido.

¿Un típico apretón de manos tribal? Parece que la cosa comienza a marchar.

Luego te acompaña a otra cabaña que también está protegida por guardianes con machetes. Pero, esta vez, los dos guardianes que están en la puerta llevan la cabeza cubierta con bolsas de tela, probablemente como la que te pusieron a ti cuando te secuestraron. ¿Es una broma? De lejos, el hombre alto tira hacia ellos un pequeño trozo de tela. Los dos guardianes cortan el trapo con sus afilados cuchillos antes de que toque el suelo.

¡Guardianes que atacan "de oído"! Lo que tengan en la cabaña debe de valer una fortuna. El hombre habla con los guardianes y os dejan entrar; ellos también entran.

El interior es una maravilla. Inmediatamente, el hombre alto se dirige hacia una toca dorada que brilla como el sol y se la pone en la cabeza. En el centro de la toca aparece otra réplica del ojo del ídolo. El jefe —es obvio que es él— señala al ojo y a tu ordenador y vuelve a extender su brazo derecho. Tú también lo extiendes, pero tu mente está ocupada con todo lo que hay en la habitación. Todo es de oro macizo: esculturas, estatuillas, candelabros, antorchas y varios objetos que nunca has visto antes y que no consigues imaginar para qué sirven.

Luego, el jefe deja salir a los dos hombres de la habi-

tación. Una vez que se han ido, levanta la tapa protectora de un modelo a escala de oro macizo que debe de ser del templo sagrado, el templo por el cual el profesor Ballaster y muchos otros dieron sus vidas. Es igual que el dibujo del profesor, salvo que no hay lianas cubriéndolo. Es incluso todavía más impresionante en miniatura: aunque el modelo no tiene más de medio metro de alto, se puede saber que el edificio es enorme. Tiene finas y elegantes columnas y un precioso arco sobre el cual están talladas unas extrañas figuras iguales que la estatua. La estatua de la maqueta es de oro macizo y el ojo es un diamante pequeño. A pesar de ser tan pequeño, el ojo es absolutamente hipnotizante.

A continuación, el jefe hace girar su brazo en un amplio círculo. Entiendes lo que está intentando decir —el templo y sus alrededores le pertenecen a él y a su pueblo. Luego se apoya sobre una rodilla y extiende su brazo derecho hacia la maqueta del templo. Te mira para ver si entiendes el gesto. Asientes con la cabeza y te arrodillas para examinar la maqueta. No encuentras una entrada, así que mueves dos dedos hacia el templo haciendo gestos para averiguar cómo se entra. El jefe te golpea el brazo, apartándote de la maqueta. ¡Nadie debe entrar! Comienza a retorcerse y a llorar de forma ridícula para mostrarte lo que pasará si entras.

Una vez más, tratas de preguntarle dónde está la entrada. Y, de pronto, algo le llama la atención. Se te acerca para verlo mejor: es el collar de Olano. El jefe lo examina, sonriendo por primera vez y comenzando a menearte juguetonamente por los hombros. No sabes lo que el collar significa para él, ¡pero la broma por poco te parte en dos! Finalmente, el jefe se cansa de jugar y cede ante tu insistencia. Se vuelve a apoyar sobre una rodilla y extiende el brazo hacia el templo. Luego retira el techo de la maqueta y te muestra el interior.

¡Sorprendente! *Espera a que Topo le eche un vistazo a esto,* piensas. Pero luego recuerdas que Topo no llegará a ver el templo, nunca.

Por el ruido de fuera te das cuenta que el resto del equipo ECA ha seguido la señal de tu aparato de localización hasta aquí. Zéspet, Espoleta y Olano te están llamando a gritos. Rápidamente, el jefe te da un último dato crucial: una ruta hacia el templo más corta que la de Ballaster. Entonces, el jefe y tú salís de la cabaña. Su toca dorada reluce con el sol.

"Hola, chicos," los saludas. "¿Qué novedades hay?"

"Estábamos a la mitad de camino del templo cuando comenzamos a recibir tu señal de localización," dice Espoleta. "Te creíamos perdido para siempre."

"No, no me había perdido. Más bien se puede decir que fui encontrado - era un intruso en sus tierras y decidieron llevarme a su casa. Por cierto, os presento al jefe," dices. "Es el dueño del templo."

Inmediatamente, Olano comienza a hacerle preguntas y el jefe escucha con paciencia mientras Olano le habla en varios idiomas. Pero, al final, te agarra el brazo derecho una vez más y con ese gesto de despedida se va a su cabaña en silencio. A continuación, uno de los ayudantes del jefe le dice a Olano algo al oído.

"Dice que el jefe ya ha dicho todo lo que tenía que decir," os traduce Olano.

"Gracias por todo, ¡eh!" masculla irónicamente Zéspet.

"No os preocupéis," les dices. "El jefe me enseñó la entrada y el atajo al templo. Lo tengo todo en mi ordenador."

"¿Se puede saber cómo conseguiste hablar con él?" pregunta Olano extrañado.

"Solamente tienes que hablar su idioma, eso es todo," le contestas.

Puede que sea tu última broma por algún tiempo, porque el atajo al templo es bastante peligroso —es una pura montaña. Y una vez que lleguéis allí, el nivel de la Fuerza Devorim será aún mayor. Y, además, todavía tenéis que ocuparos del BRUTO antes de que esta misión finalice.

¡Ah! Una cosa más: acabas de tomar la última píldora verde.

Te prometes que de ahora en adelante tendrás mucho, pero mucho, cuidado con cada movimiento que hagas. Y también decides no mencionar de nuevo tu estado físico a nadie del grupo.

Capítulo 12

"Esto no es lo que yo llamo un atajo," se queja Zéspet. Como ha escalado antes, se ha convertido en el guía del equipo, montaña arriba. Se sienta sobre un pequeño saliente tirando de la cuerda que te ayuda a subir.

"En el próximo saliente hay un camino que atraviesa la montaña," dices. "Ese es el atajo."

"Porque el llegar hasta él reduce 30 años de tu vida, ¿no es así?"

Detrás de ti, Espoleta y Olano ascienden despacio. Mientras suben, te dejas caer en el suelo, intentando descansar y tratando de conservar tu energía. El ordenador ha emitido otra alarma por la alta concentración de la Fuerza Devorim.

"¿Tienes todo el trazado del templo en el ordenador?" te pregunta Zéspet, a la vez que tira de Espoleta para que se una a vosotros. Tres arriba y sólo queda uno por subir.

"Sí," respondes y buscas en tu mochila el ordenador para asegurarte de que todavía lo tienes. Del saliente donde estás hasta el pie de la montaña hay un camino demasiado largo para ir a buscarlo si se te hubiera caído.

"¿Lo puedo ver?" pregunta Zéspet, quitándote el aparato de las manos. Pero se tropieza con la cuerda, se tambalea, y cae del saliente. Espoleta chilla y os quedáis paralizados durante un horrible instante, esperando ver si la cuerda se rompe o no. Zéspet se balancea como un yoyó, pero la cuerda aguanta. Os hace señas desde 100 pies más abajo mientras que cuelga por el precipicio.

Cuando los tres —Olano, Espoleta y tú— tiráis de Zéspet hacia arriba, éste sube gritando, "¡qué idiota he sido!"

"Hemos perdido tiempo," dice Olano.

"Peor que eso, hemos perdido el ordenador. Se me ha caído," dice Zéspet.

Todos están demasiado impresionados como para reaccionar mientras que esperan a que Zéspet diga que es otra de sus bromas.

"¡Eh! ¡Está aquí!" gritas. "He debido de confundirme y he sacado mi radio... Me debe de estar afectando bastante la Fuerza Devorim."

Zéspet sonríe y suspira. "¿Quieres decir que sólo me tengo que sentir medio idiota en lugar de idiota del todo? Qué alivio."

"No te preocupes, Zéspet. Para mi siempre serás completamente idiota," dice Espoleta riendo.

El ascenso hasta el segundo saliente dura otra hora, pero al llegar a él veis el atajo, exactamente donde el jefe de la tribu dijo que estaría. El atajo consiste en cuevas y túneles en forma de meandros que cruzan la montaña: estos están llenos de extraños escritos rayados y pintados en las paredes. Los murciélagos y otros bichos igualmente repulsivos parecen ser vuestra escolta en este último tramo del viaje. Pero, en definitiva, ellos son más amigables que las peludas tarántulas que se cruzan en vuestro camino de vez en cuando y que no parecen estar acostumbradas a que se les trate de "tú". Cuando las veis, los cuatro las pasáis corriendo con la esperanza de que el túnel termine en el siguiente recodo. Además de la incomodidad de los bichos, el calor húmedo dificulta la respiración.

Cuando los murçiélagos se separan de vosotros y se van, Olano grita corriendo: "¡Nos debemos de estar acercando!"

Tiene razón. La entrada del túnel da una luz tan fuerte

que te obliga a ir más despacio. Lo que ves al salir del túnel es increíble: y, además, el templo no se parece nada al viejo dibujo del profesor Ballaster. Ni está desmoronándose, ni está escondido tras densas y retorcidas lianas. El templo está en medio de un pequeño valle cubierto de flores y árboles frutales. Reluce y brilla con el sol dorado que parece cubrirlo todo. Las columnas del templo parecen demasiado delgadas para sujetar el arco dorado con sus extrañas figuras talladas. Sin lugar a dudas, es mucho más bello de lo que nunca hubieras podido imaginar.

"¿Por qué no nos lo dijo Ballaster?" pregunta Zéspet. "¿Por qué no nos dijo que esto era tan guay?"

"Porque sabía que el poder de la estatuta no es nada guay," dice Olano.

"Debió de hacer el dibujo antes de encontrar el templo," murmuras entre dientes. "Si la gente lo conociera, estallaría la Tercera Guerra Mundial sólo por conseguir este lugar. Me gustaría que Topo lo pudiese ver."

Te separas de los demás y te colocas frente al ídolo. Igual que el del jefe, éste es de oro macizo... pero, como mínimo, mide seis metros. Desde luego, no tiene nada que ver con el siniestro dibujo de Ballaster. Te da una sensación de paz y tranquilidad que incluso te enferma. Definitivamente, la estatua es la causa de tu malestar físico.

"Mira el ojo, Espoleta," le dices. "¿De qué está hecho?"

"De algo de fuera de este mundo," contesta. "Mi medidor describe una fuerza totalmente diferente a la descrita por Ballaster."

"La estatua no es lo único. Seguro que hay muchas cosas más que desprenden energía en este templo."

"¿Cómo lo sabes?" te pregunta Zéspet.

"Porque el jefe se negaba a decirme lo que había dentro. Lo único que repetía era que no debía entrar," contestas. "¿Estáis listos para entrar?

"Todavía no," dice Zéspet, cargando su rifle. "Ahora ya estoy listo. ¿Cómo entraremos? ¿Dónde está la entrada secreta?"

"Observad," dices. Te arrodillas ante la estatua y extiendes el brazo derecho hacia ella como el jefe te había enseñado. Con un estruendo enorme, comienza a abrirse una puerta en el pedestal de la estatua. "Todos buscan la entrada en el templo, pero nunca se les ocurre mirar en la estatua," dices. Miras detrás de ti. Espoleta y Zéspet te siguen, pero Olano sigue pasmado con el templo. "No tienes que entrar si no quieres," dices. "Tu misión era la de traernos hasta aquí —el ocuparnos del BRUTO es la nuestra."

"Llevo toda la vida soñando con este templo, y nunca pude pensar que sería tan alucinante. ¡Qué mal que tengáis que destruirlo!" dice Olano.

"No lo vamos a destruir. Lo vamos a salvar," le dices.

Echa una mirada más al templo y os sigue tras la puerta de la estatua. Bajando unos escalones de piedra, llegáis a una habitación subterránea.

"¡Mira la radiación que marca el medidor!" exclama Espoleta. "¿Qué cuernos hay en este lugar?"

"No lo sabremos hasta que no salgamos del laberinto," dices, mirando a la puerta tras la cual no se puede ver nada.

"¿El laberinto?" pregunta Espoleta. "No tenemos mucho tiempo para jugar a las adivinanzas."

"Ya me dirás qué hacemos si no," dices. "El jefe me dijo que el sótano era todo un laberinto. Cualquiera que sea el secreto del templo, está muy bien guardado, justo en el centro del laberinto."

"Está bien. ¿Te dijo cual era el camino a tomar?" pregunta Espoleta.

"No demasiado, porque señalaba diferentes direccio-

nes. Pero sí descubrí que hay cuatro pasadizos principales para entrar al laberinto. Cada uno de los senderos se abre en un arco que tiene un montón de números escritos. Los números son como un código relacionado con direcciones y distancias, creo. Espero que el ordenador nos ayude a escoger el bueno."

De pronto, se oye un chirrido horrible y prolongado, procedente del interior del templo.

"¿Qué ha sido eso?" pregunta Espoleta.

"Mi estómago no ha sido, te lo juro, Espoleta," comenta Zéspet.

Capítulo 13

Bajáis con cuidado y, justo donde pensabas, está la cueva de los cuatro arcos, cada uno marcando el principio de un camino. Ahora, los números están muy claros:

Camino 1:	**16**	**25**	**30**	**27**	**12**	**17**	**10**	**7**	**4**
Camino 2:	**44**	**29**	**42**	**31**	**8**	**21**	**6**	**15**	**11**
Camino 3:	**16**	**25**	**22**	**35**	**8**	**26**	**7**	**14**	**23**
Camino 4:	**24**	**33**	**14**	**27**	**4**	**17**	**22**	**17**	**8**

El jefe te dijo que el camino indicado formaba un círculo, así que entre todos esos números debes encontrar una relación que os lleve por el "buen camino."

Pero hay otra cosa más: una estrella de cuatro picos, grande y de oro, en una de las paredes cercanas a la entrada. Cada pico tiene un número tallado en él.

"¿Es un reloj?" pregunta Espoleta. "Se parece: mira, hay un cero en el lugar de las doce." Enciende su linterna y sigue leyendo los números. "Hay un dos en las tres; un uno en las seis; y un tres en las nueve."

"No creo que sea un reloj," gritas de emoción. "¡¡Creo que es un compás!! Si los números señalan el este, oeste, norte y sur, entonces puede que tenga la clave para descifrar los números del arco."

Programas tu micro a la luz de la linterna de Espoleta. Solamente uno de los conjuntos representa un círculo completo. ¡Si consigues adivinar el código, podrás simular la ruta y encontrar el camino!

No es necesario que te recuerden que sólo os quedan

minutos de las 48 horas que os dieron. Tampoco es necesario que te recuerden que tras cualquier recodo pueden estar esperando agentes del BRUTO con los brazos abiertos, pero también con una pistola en cada mano. Si aguantas la respiración, puedes notar el miedo en la de los demás.

Todas las misiones os dirigen a una acción crucial que decide, siempre en el último momento, el resultado final.

Introduce este programa en tu ordenador y procésalo. Las líneas 250, 320 y 360 deben ser introducidas en una sola línea. A continuación, escoge un camino. Introduce los números escritos en el arco que conduce a ese camino. Pulsa RETURN (o ENTER) después de cada número que teclees. Si sacas un listado del programa y lo estudias, puede que te dé una pista de cual escoger. El elemento a imprimir de la línea 290 está compuesto por un espacio seguido de 53 puntos.

PROGRAMA 4

```
 10 REM *** LABERINTO ***
 20 DIM N(9),P(4),Z(4),C$(4)
 25 RESTORE
 30 DATA "N","S","E","O"
 40 READ C$(1),C$(2),C$(3),C$(4)
 50 PRINT "QUE SENDERO ";
 60 INPUT J
 70 Z(J) = 0
 80 PRINT "INTRODUCE 9 NUMEROS:"
 90 FOR I = 1 TO 4
100 P(I) = 0
110 NEXT I
```

```
120 FOR I = 1 TO 9
130 PRINT I;"->";
140 INPUT N(I)
150 NEXT I
160 PRINT
170 PRINT "<SENDERO"; J ;">";
180 FOR I = 1 TO 9
190 A = N(I)
200 B = INT(A/4)
210 X = A - B * 4 + 1
220 P(X) = P(X) + B
230 PRINT B;C$(X);" ";
240 NEXT I
250 IF ABS((P(1) = P(2)) +(P(3) = P(4))) <2
    THEN GOTO 270
260 Z(J) = 1
270 PRINT
280 PRINT
290 PRINT "....."
300 I = J
310 IF Z(I) = 0 THEN GOTO 340
320 PRINT "EL SENDERO";I;"TE LLEVA AL
    SECRETO DEL IDOLO"
330 GOTO 350
340 PRINT "**MORIRAS** EN EL SENDERO";I
350 PRINT
360 PRINT "INTENTA OTRO SENDERO
    (Y=SI/N=NO)";
370 INPUT Q$
380 IF Q$<> "Y" THEN GOTO 400
390 GOTO 50
400 END
```

		SINCLAIR		IBM	APPLE			Radio Shack		Commodore		TI	ATARI	DRAGON	
BBC Micro	Acorn Electron	QL	ZX Spectrum	PC & PC jr.	II+	IIc	IIe	TRS-80	Color	64	VIC-20	99/4A	400/800	32	64
•	•			•	•	•	•	•	•	•	•			•	•

Este programa funciona tal y como está en los ordenadores indicados en el cuadro. Para las modificaciones de programa necesarias para otros ordenadores, consulta el Manual de Referencia.

"Ya sé que es un ordenador," dice Olano, mientras todos miran por encima de tu hombro los caminos que el ordenador va escogiendo, "pero, ¿estás seguro de que tiene razón? No suelo poner mi vida en manos de una máquina."

"Un ordenador vale tanto como la persona que lo programa," le respondes, temblando por los efectos de la Fuerza Devorim.

Olano te mira y sonríe. "Entonces, vale, pongo mi vida en tus manos."

Un instante después, comenzáis a buscar el camino correcto a través del laberinto.

Los cuatro giráis a la izquierda, seguís, luego giráis a la derecha, andáis, y luego volvéis a girar. En cada giro, encendéis vuestras linternas para intentar aseguráos de que es el camino correcto. Algunas paredes parecen rojas, pero ni están calientes, ni dan luz.

De pronto, a Zéspet le entra la risa tonta e intenta contenerse mordiéndose el labio inferior. "Perdonad," se excusa. "Estoy nervioso."

El suelo es de piedra y arena y, al caminar, vais oyen-

do el eco de vuestros pasos. De pronto, Olano te agarra del brazo bruscamente y tira de ti hacia atrás. La luz de la linterna enfoca el suelo donde ibas a dar el siguiente paso: un agujero enorme —debe de tener unos dos metros de profundo y un poco más de uno de ancho. Tras el agujero, el pasillo continúa. Tira un piedra al agujero y oís que llega al fondo rápidamente.

"No es muy grande, pero suficiente para romperte una pierna si caes," te dice Olano. "Tendremos que bajar para cruzar al otro lado, uno por uno, porque no creo que el suelo aguante mucho peso."

Uno por uno, os deslizáis por uno de los lados del agujero y escaláis por el otro. Tus movimientos son lentos; tus músculos están en tensión para actuar en caso necesario. Cuando todos habéis cruzado, parte del suelo se derrumba un poco más allá y se abre otro agujero. Tras cruzar este también, respiráis con alivio. Pero no tenéis tiempo de reaccionar, ya que esta vez el suelo que se derrumba es el que tenéis bajo los pies. Caéis entre una avalancha de arena... Este agujero era la verdadera trampa.

Al caer, la arena te ha formado una sepultura, presionándote la cara. ¡Vas a morir asfixiado! Casi mejor así: podrás descansar.

Qué gusto, déjate llevar, te dices. Sientes tanta paz con la arena húmeda en la boca y poco a poco también en la nariz, presionándote los párpados ligeramente cerrados.

¡ZRRRRRRK! ¡ADVERTENCIA! ¡ERROR FATAL! ¡ORION, LEVANTATE Y SAL DE AHI! Bueno, por lo menos, los viejos instintos de superviviencia todavía funcionan. Tardas cuatro segundos en comenzar a empujar, intentando levantar el peso que hay sobre ti. Después de disfrutar enterrado vivo durante un eterno segundo, ahora luchas por salir con toda la energía que te queda. Pero no puedes moverte. El pensar que vas a morir ya enterrado te da nuevas

fuerzas para luchar con la arena: te revuelves histérico en todas direcciones hasta que notas que la arena cede por abajo. Estabas tumbado bocabajo y habías estado escarbando al revés. *¡Por fin libre!*

Buscas a los demás. Espoleta está a tu lado, Olano ha conseguido salir de la arena y Zéspet está pegado al otro lado. Un par de minutos más tarde, estáis listos para continuar vuestro camino a través del laberinto.

"Enchufa la luz hacia aquí. Hay algo pintado en la pared," dice Espoleta.

El dibujo parece ser un hombre a caballo de otro.

"¡Qué demasiado! ¡Una pintura extraterrestre!" exclama Zéspet.

Es una explicación tan buena como cualquier otra y os proporciona algo en que pensar mientras que seguís por los caminos oscuros.

¡Plas, plas, plas! Algo te roza la cabeza. *¡Plas, plas!* Pasa volando en la otra dirección y luego vuelve de nuevo.

Más murciélagos, piensas. De repente, algo refleja la luz de tu linterna y Olano grita de dolor. Todos enfocáis al techo y os agacháis. Puñales, con puntas a ambos lados, cuelgan del techo con cuerdas y se balancean hacia adelante y hacia atrás como péndulos mortales.

"¡Me han herido el hombro!" gime Olano. Pero, afortunadamente, la herida no parece muy profunda.

"Has tenido suerte," le dice Zéspet. "Los que cuelgan de las cuerdas más largas se te hubiesen clavado en el corazón."

"Arrastráos y no os separéis del suelo," ordena Espoleta. Pero cuanto más os arrastráis, más bajos cuelgan los puñales.

"No puedo pegarme más al suelo... uno me acaba de dar en la espalda," gime Zéspet.

De pronto, Olano se pone en pie con el machete en

la mano, moviéndolo rápidamente de un lado a otro.

"¡Agáchate!" le gritas.

A medida que los puñales se balancean, Olano corta las cuerdas que los sujetan y van cayendo al suelo.

Te levantas en un abrir y cerrar de ojos, listo para continuar, pero Espoleta te detiene otra vez. Ha visto otro dibujo en la pared: un hombre intentando alcanzar una cortina que cubre el ojo hipnotizante de la estatua dorada.

"Es un mensaje," dices. "Pero, ¿qué querrá decir?"

"¿Qué no miremos el ojo de la estatua?" pregunta Espoleta.

"¿Y qué quería decir la primera señal?"

"¡Prohibido montar a caballo, bobos!" contesta Zéspet con una gran carcajada.

"Shhhhhh," lo calla Espoleta. "El BRUTO puede estar en cualquier lugar."

Continuáis andando, siguiendo el camino que os dio el ordenador. A Zéspet le da la risa otra vez.

"¡Shhhhh!" lo regaña Espoleta. "¿Y a ti qué te pasa ahora?"

"Perdona, pero no puedo aguantar más. Esto va a ser super-diver."

"¿El qué?" preguntas.

"El mataros," contesta, apuntadoos con el rifle.

Capítulo 14

"¿Qué hago? ¿Os mato y os quito de enmedio? No, mejor os explico lo que pasa para que por lo menos muráis sabiendo algo más," sonríe Zéspet.

"Te la estás jugando," dices.

Se ríe. "Eso si que es gracioso, enano."

"¿Qué es lo que quieres, Zéspet? ¿El oro?" le pregunta Espoleta.

"Llamadme Juan. Estoy harto de la estupidez de los nombres clave. Me llamo Juan Cimarrón. Y no, no es el oro lo que quiero. ¿Para que querría oro el BRUTO? Lo que quiere es la estatua y el secreto de su poder," os explica. "Lo deseamos tanto que hasta recurrimos a vuestra ayuda para conseguirlo. Gracias por abrir el camino, chicos. Estoy seguro de que mis colegas ya han llegado."

"Y ahora ya no nos necesitáis," Espoleta resume la situación.

"Creo que estás comenzando a entender," dice Juan.

"Un agente doble... ¿Cómo se siente uno al trabajar para dos bandos y ser lo más tirado en los dos a la vez?" le espeta Espoleta.

"Ni siquiera es un agente doble," dices. "Solo es un asesino."

"¿Qué quieres decir con eso, imbécil?" te pregunta Juan groseramente.

"Que mataste al verdadero Zéspet," contestas.

"Era lo único que podía hacer," se defiende.

"Y también mató a Topo," les dices a Espoleta y Ola-

no. "En aquel templo no había más agentes del BRUTO que él."

"Hay personas que no aguanto," dice Juan.

"La verdad es que llevo sospechando de ti desde hace tiempo," dices. "Cuando cruzamos el río Yengo juntos, recordé que en el resumen del ordenador que leí en el avión decía que Zéspet no sabía nadar. Lo supe en definitiva cuando me pediste el ordenador."

"No eres tan tonto como yo pensaba," te dice.

Por eso te di mi radio en vez de mi micro cuando estábamos en la montaña. Y por eso me molesté en arreglarte el rifle cuando te separaste de él un momento," dices.

Juan no sonríe. No dice nada. Tampoco te cree. Y por ello aprieta el gatillo con fuerza. No ocurre nada. Tira el rifle asqueado. "¡Oid, chicos! Soy Juan. ¿Dónde estáis?"

"Espera un minuto. Te tenemos localizado por el sensor de calor. Estamos en camino," dice una voz por el Walky-Talky que tiene Juan en el bolsillo.

"Nosotros también," dices, decidiendo no esperar a los amigos de Juan. Espoleta te sonríe y dice: "Buen trabajo, Orión." Y los tres corréis hacia el otro lado, torciendo en varios recodos. Cuando os detenéis, estáis seguros de haber perdido a Juan y a los otros agentes del BRUTO... pero, lo malo es que vosotros también os habéis perdido. Vagáis durante un rato hasta que llegáis de nuevo a la zona de los puñales. Habéis estado dando vueltas en círculo y, otra vez, aparecéis al principio.

"¿Y ahora qué?" pregunta Espoleta. "Sabéis que no podemos quedarnos aquí abajo para siempre, absorbiendo esta energía extraña."

Me lo vas a decir a mí, piensas, cada vez más preocupado por tu estado.

"Bueno, pues, por ahí no podemos ir," indica Olano, señalando a la derecha.

"¿Por qué no?" preguntas.

Coge un bolígrafo de su bolsillo y lo tira en esa dirección. Con un gran estruendo, se cae del techo una pared con púas de acero.

"¿Cómo lo sabías?" le preguntas.

Olano enfoca una pared cercana con su linterna. Hay otro dibujo grabado al agua fuerte en la piedra. "Cerca de cada trampa hemos encontrado un dibujo," te explica.

Este tercer dibujo presenta un hombre de pie sobre una enorme mano abierta. Los tres repasáis los tres dibujos, intentando descifrar el rompecabezas tan rápido como podéis. Tienen que significar algo: un hombre sobre los hombros de otro... un velo cubriendo el ojo de la estatua... y, finalmente, un hombre sobre una mano gigante.

"¡Tienen que ser instrucciones!" gritas. "Quizá para saber cómo hacer funcionar la estatua."

"O para *no* poner en marcha la estatua," dice Espoleta. "No os olvidéis de que en este lugar hay más trucos que en la manga de un mago."

"Solamente hay una manera de averiguarlo," dices. "Salgamos de aquí e intentemos poner en marcha la estatua."

"De vicio... sólo hay un pequeño problema: ¿cómo salimos de aquí?" pregunta Olano.

"Nos podríamos separar. El primero que llegue a la estatua, que lleve a cabo las tres instrucciones," sugiere Espoleta.

"¡Hecho, colegas!" exclamas.

Por separado será más fácil encontrar la salida, pero no parece ser muy buena la proporción 20 a 1 en caso de encontrarse con el BRUTO.

"¿En qué estoy pensando?" de repente te preguntas en

alto. "¡Olano! ¡Espoleta!" gritas. Pero no hay contestación —no se oye nada. Debes de haber caminado más de lo que creías antes de darte cuenta que la estatua no tiene una mano sobre la cual se pueda uno poner de pie. ¡No tiene brazos! Esos dibujos, o son trampas, o son una broma. Tienes que avisar a los otros por si no se han dado cuenta todavía.

Mantienes la respiración — ¡pasos! Al principio son silenciosos y lentos. Luego se detienen, como si estuvieran escuchando. A continuación, se vuelven a oír. Te pegas contra la pared tanto como puedes. Estás demasiado cansado para correr: mejor esperar el momento oportuno para atacar al que venga.

Los pasos se aproximan. Están a veinte metros... luego, a diez metros. Te agachas, preparándote para saltar sobre un agente del BRUTO y atacarlo enganchándole por las rodillas.

Antes de saltar, una luz te deslumbra. No dudas: simplemente saltas sobre tu agresor, pegando un grito. Os revolvéis en la arena, lanzándoos el uno al cuello del otro. No puedes más... estás perdiendo las fuerzas.

Capítulo 15

"Idiota, suéltame," te grita tu agresor y comenzáis a reíros.

"Olano. ¿Por qué no dijiste que eras tú?" preguntas.

"No me diste mucho tiempo que digamos. Por tu culpa, voy a estar dolorido durante un mes. Creí que estabas enfermo," se queja, frotándose un costado.

"¿Qué estás haciendo aquí?" preguntas.

"Buscándote. Orión, ¿te has vuelto loco? ¡La estatua no tiene ni brazos ni manos!"

"Yo también me di cuenta de eso y os estaba buscando."

De pronto, la mano de Olano te tapa la boca. "Shhh," te susurra.

"Espoleta," susurras a Olano. "Ya se habrá dado cuenta también, ¿no?"

"Sí," dice Olano.

"Essspooooleeetaaa, estamos aquí," susurras lo más alto que puedes.

Se oyen rápidos disparos procedentes de un rifle automático en la oscuridad. Los cartuchos rebotan en la pared y el ruido es ensordecedor.

"Tío, hemos metido la pata hasta el fondo," gritas.

Olano y tú comenzáis a correr, perseguidos por las balas que levantan el polvo en vuestros talones. Corréis tan deprisa que no os dais cuenta de que hay alguien justamente por donde queréis escapar. Os chocáis los tres y caéis al suelo. Enciendes la linterna para no equivocarte y atacar a Olano otra vez.

"La estatua no tiene manos. A ver si pensando un poco conseguimos dar una. "¡Qué horror!" dice Espoleta.

"De acuerdo. Los dibujos no tienen nada que ver con la estatua, pero tiene que haber algo más aquí —alguna razón por la cual la gente que entra nunca sale."

Con el BRUTO en vuestros talones, andáis en la oscuridad haciendo el menos ruido posible. Pero enmedio de un laberinto, tu espalda se convierte en tu costado, luego en tu pecho —¿dónde estás ahora? Hagas lo que hagas, estás destinado a encontrarte con el BRUTO.

"Agentes del ECA, ¿me oís?" Es la voz de Juan Cimarrón. "La hemos encontrado. El profesor tenía razón. Tiene mucho más poder que cualquier otra cosa en la Tierra. Si queréis ver una demostración, venid. Seguid el sonido de mi voz hasta el centro del laberinto."

¿Tenéis otra alternativa? Vagar por el laberinto no os llevará a ningún lugar. Tenéis que enfrentaros cara a cara con la situación. Así que echáis a andar hacia adelante, siguiendo el sonido de la risa de Juan.

"¡Ahora!" grita. Y antes de que podáis saber lo que va a ocurrir, hay una fuerte explosión. Las paredes se parten en miles de trozos. Os tiráis al suelo e intentáis protegeros de las rocas y la arena que cae. Cuando el polvo desaparece, veis que vuestro camino está totalmente bloqueado por un montón de piedras y escombros.

"Nos han cerrado el paso. Nunca llegaremos al centro del laberinto," se queja Espoleta.

"Y no podemos escapar," dice Olano. "El templo será nuestra tumba. Por lo menos seremos los *protas* de alguna leyenda."

"Venga, no os rajéis tan pronto, chicos," los animas. "Puede que haya otra salida al exterior, en algún lugar. ¡Ey, un momento!" te acabas de dar cuenta. "No somos los únicos encerrados —ellos tampoco pueden salir."

"¿Por qué harían eso?" pregunta Espoleta, a la vez que se limpia un corte que tiene en la frente.

"A eso precisamente es a dónde quiero llegar. No lo harían," dices. "Tienen que salir de ahí de alguna manera. ¡Y, si ellos pueden salir, nosotros tenemos que poder entrar y llegar a ellos!"

"Puede," dice Espoleta. "Entonces, ¿nos tenemos que separar de nuevo?"

"Si queréis mi opinión y no os importa un poco de crítica constructiva, creo que eso no funcionó demasiado bien la vez pasada," dice Olano.

Llegáis hasta el laberinto subiendo por los escombros. El polvo de la explosión no se ha posado todavía y por eso hay un olor mohoso y húmedo que llena las cámaras por las cuales pasáis mientras que seguís los caminos.

"Para ya de empujarme. No puedo correr más," le dices a Olano.

"Yo no te he empujado. Te habrás tropezado. Creo que es hora de que te tomes unas cuantas pastillas más," te reprocha.

"Puede que la Fuerza Devorim te esté comenzando a afectar a ti también, porque no dejas de empujarme y ni siquiera te das cuenta de ello," dices.

Olano pasa del comentario. Se da la vuelta y llama a Espoleta. "Venga, date prisa."

"Pero," dice Espoleta con calma, "es que, pero es que, pero es que NO me puedo mover. Lo intento pero no puedo. Hay algo que no me deja..."

Olano y tú enfocáis a Espoleta con las linternas. Está de pie, intentando avanzar pero sin poder moverse. Y entonces, ves que algo toma forma visible. Se precipita del techo y gira alrededor de Espoleta antes de desaparecer.

"¿Qué... qué... qué... era eso?" tartamudeáis Espoleta y tú al mismo tiempo. "Parecía un fantasma..."

"Parecía un guerrero Muzik," os corrige Olano. "Puede que haya sido una de las tribus más fieras que jamás vivió

en el Boranú. Pero hace más de cien años que no existen los guerreros Muzik."

Comienzan a aparecer más. Son transparentes con rasgos humanos, pero sus cuerpos son como burbujas de jabón.

"Creo que con las explosiones los despertaron de sus tumbas," dice Olano.

"¿Y tu crees que te... te... tendrían mal des... des... despertar?" ¡Qué horror! Cada vez tartamudeas más.

"No te preocupes, que seguro que nos enteramos," te dice Olano.

"No creo en nada de esto," dice Espoleta. "He tardado meses en convencer a mi hija de dos años de que los fantasmas no existen."

Pero los tenéis ante vuestros ojos. Vuelan alrededor y a través de vosotros. Cada vez que intentáis seguir andando por el pasillo, tratan de bloquearos el camino. Parece como si tratasen de deciros algo. Pero, ¿qué intentan decir? ¿No vayas por este camino, pues hay otro mejor? O, ¿no vayas por aquel otro bajo ningún concepto?

Los fantasmas os conducen a una habitación del templo cerrada con una puerta de madera totalmente podrida y llena de telas de araña. Se cae sólo con mirarla.

"¿Qué clase de habitación es esta?" preguntas a Olano, con la esperanza de que algo le sea familiar, alguna pista que te diga por qué los fantasmas os dirigieron hasta aquí.

"¿El gimnasio?" dice, encogiéndose de hombros. "Jamás he visto algo parecido."

"La civilización que construyó el templo y la fuerza de energía puede haber venido de otro planeta," te recuerda Espoleta. "No existe razón alguna por la que tengamos que reconocer esto."

Pero tiene que haber alguna pista aquí, incluso en esta

habitación. Justo en ese momento el rayo de tu linterna enfoca una de las paredes. Abres los ojos con gran asombro y quedas boquiabierto. Apenas puedes llamar a tus compañeros para que vengan a ver los horribles dibujos que has descubierto.

"¡Oh, no! Es demasiado terrible," gime Espoleta, contemplando las escenas de horrible tortura.

"Los dibujos en las paredes deben de ser la historia de una civilización extraña en la Tierra," dice Olano.

"¿Qué clase de gente haría esas cosas tan horribles? ¿Cómo pudieron haberlo hecho?" preguntas.

"Eran monstruos," contesta Olano.

"... de crueldad inigualable," añade Espoleta, terminando la frase. "Ya he visto suficiente."

"Supongo que eso contesta nuestra pregunta sobre lo que nos espera en el centro del laberinto," dices. "Debemos destruirlo antes de que el BRUTO lo descubra y destruya el mundo con ello."

Capítulo 16

¿Y qué pasará si Juan Cimarrón y los cuatro agentes del BRUTO ya han descubierto cómo usar la fuerza del poder del ídolo? ¿Qué sucederá si no están haciendo más que esperaros para que sirváis de conejillos de indias para sus experimentos? ¿Qué pasará si ya se han ido y han enviado amenazas a los líderes de cada gobierno del mundo? ¿Qué pasará si...?

"Hemos hecho lo que hemos podido," te dice Olano mientras que tomáis los últimos recodos en el laberinto.

"¿Cómo sabías lo que estaba pensando?" le preguntas.

"Por que todos estamos pensando lo mismo," te contesta Espoleta.

"Mirad —ya hemos llegado," dice Olano. Los tres os detenéis, permaneciendo quietos.

Habéis llegado al centro del laberinto y os encontráis en una habitación grande, con altas paredes y puertas doradas que llegan hasta el techo. En las puertas aparece el símbolo de esta malvada raza: la estatua con el gran ojo. No podéis ver a través de las rendijas de las puertas, pero podéis oír voces dentro y una de ellas es la de Juan Cimarrón. Parece estar hablando emocionado con alguien a través de una radio. Por ello, te imaginas que los BRUTOs han traído con ellos un transmisor, de manera que reciben todas las órdenes de sus superiores.

Abrís la puerta silenciosamente y os metéis dentro. Todos están de espaldas a la puerta. Una de dos, o no os están esperando, o están demasiado ocupados para darse

cuenta de que estáis ahí. ¡Esta puede ser vuestra oportunidad!

En eso, oís el inconfundible sonido de un rifle automático detrás de vosotros siendo cargado. El cañón del rifle toca la parte trasera de tu cuello. Andáis hacia adelante obedientes. Ahora, Juan Cimarrón se da la vuelta y está claramente sorprendido de veros.

"Vaya, vaya —entrad," dice, volviendo a poner una sonrisa burlona. "Si queréis que sea honesto con vosotros, no os esperaba; pero es agradable el ver caras familiares. Sois muy buenos... verdaderamente buenos."

"No nos gusta dejar una misión a la mitad," dices.

"Chico, esta misión ya ha terminado para vosotros," te dice Juan, desfundando un revólver. "Pero, probablemente queréis ver de que iba todo el follón. Venid conmigo."

Le seguís, mientras que otro agente del BRUTO permanece de mala gana detrás de vosotros. Inmediatamente, te das cuenta de que Juan os dirige hacia una fuente de Fuerza Devorim más fuerte que la que habías sentido hasta ahora. Riéndose, os conduce hasta la siguiente habitación. Como la anterior, está casi vacía. ¡Pero esta habitación contiene la última cosa del mundo que esperabas ver!

En el centro, sobre un pedestal de piedra, hay otra estatua igual que la de afuera, sólo que es más grande, más brillante y tiene un ojo enorme en medio de la cara. Y, además, tiene una mano enorme al final de un larguísimo brazo extendido. Las piezas del rompecabezas empiezan a encajar.

"Mis aparatos indican que ésta es la fuente de energía primaria, la que nos ha estado dando las fantásticas mediciones, hasta en los Estados Unidos," dice Juan, andando alrededor de la estatua. No suelta el revólver y, a veces, apunta con él como si fuese otro dedo. "Yo diría que el viejo necio de Ballaster hizo algo para poner esta cosa en mar-

cha, o calentarla o algo así. Fuese lo que fuese, fue lo suficiente como para convencerle del poder que tiene esta estatua. Luego, se fue llorando al ECA para pedirles ayuda. Ballaster no tenía imaginación."

"¿Y tú estás diciendo que todavía no sabes cómo funciona la estatua?" pregunta Espoleta. Está andando alrededor de la estatua, examinándola por todas partes. Juan Cimarrón no cesa de mirarla y apuntarle.

"Sí, creo que ya lo hemos descubierto," dice Juan.

"Eso es mentira," salta Espoleta.

"Muy bien dicho," dice Olano.

"Permaneced callados si no queréis reuniros con vuestros antepasados," os amenaza Juan. "Tú eres la experta nuclear, Espoleta. ¿Sabes cómo funciona?"

"Sabemos demasiado sobre ella, Cimarrón," le dice Espoleta.

"Escuchad, no podéis asustarme —no podéis hacerme cambiar de parecer ni tampoco podéis comprarme. Así que vamos a dejar de jugar a vuestros viejos juegos, ¿vale? Viviréis más tiempo, aunque no mucho más."

"Espoleta está tratando de decirte que hemos descubierto mucho sobre la civilización que construyó estas estatuas. Eran gente terrible," dices.

"Yo no soy un *boy scout*," gruñe Juan. "Sólo quiero que me enseñéis dónde está el interruptor para encenderla, ¿entendido?"

"Probablemente esto no es sólo una fuente de energía," sigues discutiendo. "Lo más seguro es que sea un arma destructiva."

"Chico, has estado jugando a *Los invasores del espacio* demasiado tiempo. No busco algo que ponga en marcha mi tostador en cuanto yo cruce la puerta de casa. Estoy aquí esperando poder utilizar esto como un arma."

"No te podemos ayudar. No sabemos cómo funciona," dice Olano.

Juan se le acerca y le pone el revolver en el pecho. "¿Vas a decirme que no sabes cómo se pone en marcha?"

"Eso es lo que estoy diciendo," contesta Olano, mirando a Juan fijamente a los ojos.

"Muy bien. Ahora parece que estamos llegando a alguna parte," dice Juan, echándose hacia atrás. "Ahora sé que no te necesito para nada. Te puedo matar en cuanto quiera. Y tú, Espoleta, ¿vas a decirme lo que quiero escuchar?"

"Pero, ¿tú de qué vas? No pienso decirte nada. Yo acepté esta misión para lo bueno y para lo malo," dice Espoleta.

"Hasta que la muerte os separe..." dice Juan. "Estupendo, me voy a quitar el exceso de equipaje sin remordimientos. Ahora te toca a ti, supergenio. Ya debes de encontrarte bastante enfermo, después de haber estado expuesto a estas sustancias externas. Y tengo un frasco lleno de píldoras verdes en la otra habitación. Orión, ¿qué dices?"

"Que te lo tragues," le escupes.

"Una bala es lo que tú te vas a tragar, Orión. ¿Alguna gracia que añadir a eso?" te pregunta Juan bruscamente.

Justo en ese momento, entra otro agente del BRUTO y le dice algo a Juan. Este sonríe y mueve la cabeza. "Está bien. Hemos encontrado un tercer dibujo en las paredes. Creo que si ponemos los tres juntos, veremos fuegos artificiales. Vosotros tres, sentáos junto a la pared," os ordena. A continuación, comienza a dar órdenes a los demás agentes.

"Luis, llama a Control y diles que estamos prácticamente listos para encender la vela. Alonso, tú y Rivera comenzad a escalar en cuanto os dé la señal."

Luego, Juan se vuelve hacia vosotros. "Puede que vosotros tuviéseis las tres pistas, pero nosotros tenemos la estatua correcta. Con o sin vuestra ayuda, como podéis ver, vamos a jugar con este muñeco."

"Juan," llama un agente del BRUTO desde la otra habitación, "Control dice que Feliz Cumpleaños y que ya puedes encender la vela."

"Vamos, a por ello," dice Juan con una sonrisa.

Capítulo 17

Lo observáis silenciosamente mientras el miedo os va subiendo por todo el cuerpo. Dos agentes del BRUTO comienzan a imitar los dibujos que encontrasteis en las paredes del laberinto del templo. Primero, un agente se sube sobre los hombros de otro. Estirándose lo más que puede, el agente de arriba llega a alcanzar la gran mano de oro de la estatua. Sube hasta la mano y se da media vuelta esperando la próxima señal de Juan.

"No lo hagas, Juan," le gritas.

El hombre que está sobre la mano de la estatua te mira durante un segundo, pero cuando Juan mueve su revólver, el agente se da la vuelta, se estira y retira el velo opalescente que cubre el ojo de la estatua.

"Muy bien," dice Juan junto a ti. "Creo que habéis visto suficiente. Lo siento, pero os vais a perder el resto. ¿Quién va el primero?" Prepara su revólver, pero algo hace que se detenga. No es algo que puedas ver: es algo que inicialmente sientes, un leve movimiento en el suelo y las paredes. Todos miran a su alrededor buscando la explicación de ello. El movimiento y ruido aumentan.

"Mirad el ojo," os llama la atención Espoleta. "¡Ahora brilla más!"

"¡Es el techo!" gritas. Miráis hacia arriba donde una sección del techo de piedra se está corriendo hacia atrás lentamente. Piedras pequeñas caen al suelo. La luz del sol comienza a atravesar el polvo que levanta la piedra que se mueve.

"¡Ahí está el otro ídolo! Estamos justo debajo," dices, se-

ñalando la creciente apertura en el techo del templo.

Las dos estatuas comienzan a girar despacio mientras que el leve retumbar se convierte en un zumbido más intenso. El suelo y las paredes comienzan a vibrar, pero no es más que el comienzo. Juan se separa de vosotros para estar más cerca de la estatua del ojo rojo. También está mirando al ídolo del exterior a medida que gira paralelamente con la estatua inferior.

Finalmente, ambas estatuas dejan de rotar. Están exactamente en la misma posición. Mantienes la respiración mientras que un rayo de luz se dispara a través de la clara lente del ídolo superior a la lente roja del ídolo inferior. La lente roja se convierte en un rojo fuego intermitente.

¿Qué es lo que ocurre con todo el mundo? Deberíamos de salir corriendo, piensas. Te preguntas si esto es lo que uno siente cuando está atrapado en los rieles del tren. Sabes que tienes que correr, pero quieres saber lo que se siente cuando el tren está en camino.

Justo en ese momento, el ojo rojo de la estatua deja de encenderse y apagarse y emite un mortal rayo de luz continua. De repente, el agente del BRUTO que estaba de pie en la mano de la estatua ya no está ahí. No se le ve por ningún lado. El rayo se balancea trazando un arco cada vez mayor e ilumina a otro agente. El también desaparece.

Juan trata de salir corriendo por la puerta... Se convierte en la tercera víctima. Los veis correr a toda pastilla un segundo —al segundo siguiente, desaparecen.

"¿Rayos láser?" le pregunta Olano a Espoleta.

"No es algo que haya visto antes," le contesta. "Vayamos a ese rincón. Tenemos que quitarnos de enmedio."

La horrible estatua continúa girando y el resto de los agentes del BRUTO que han corrido hacia la habitación desaparecen sin hacer ruido ni dejar rastro.

"¡Tenemos que hacer algo!" gritas.

"¿El qué?" pregunta Olano. "¿Cómo podemos destruirla?"

"Solamente hay una forma," dice Espoleta. "Dejar que caiga en su propia trampa."

"¿Qué quieres decir?" pregunta Olano.

"La única cosa lo suficientemente poderosa para destruir esta estatua, es la misma estatua. Tenemos que desviar el rayo hacia ella misma. Desafortunadamente, no tengo un espejo conmigo," se queja Espoleta. "Es lo último que pensé que iba a necesitar en esta misión."

No estás escuchando ni a Olano ni a Espoleta como deberías, porque has estado observando los movimientos del ídolo. El rayo letal marca un círculo completo, disparando una luz continua y mortal hacia el suelo.

"Si nos movemos, nos alcanzará," dice Espoleta.

"Y si nos quedamos sentados aquí, también nos alcanzará," añade Olano.

Tú no respondes, pues ya estás ocupado con tu ordenador.

"¿A qué altura aproximadamente está el ojo del ídolo?" preguntas.

"Quien sabe. ¿Qué haces?" te grita Olano.

"Calcular el ángulo correcto," respondes. "Tengo que saber el ángulo exacto entre el suelo y el ojo del ídolo."

"Yo diría que de aquí al centro de la lente hay unos 7 metros," estima Espoleta. "Y 3.5 metros al corazón. ¿Es eso lo que buscas, Orión?"

"Exactamente," contestas, llevando a cabo rápidos cálculos. "¿Y a cuánto estamos de la base?"

"Yo diría que a unos 5 metros."

Introduce este programa en tu ordenador, pero no lo proceses todavía. Las líneas 30, 50, 70, 100, 200, 220 y 240 deben ser introducidas como una sola línea.

PROGRAMA 5

```
10 REM DESVIACION DEL RAYO
20 PI = 3.14159
30 PRINT "¿A QUE ALTURA ESTA EL OJO DEL
   IDOLO ";
40 INPUT Y1
50 PRINT "¿A QUE ALTURA ESTA EL
   CORAZON DEL IDOLO ";
60 INPUT Y2
70 PRINT "¿A CUANTO ESTAS DE LA BASE
   DEL IDOLO ";
80 INPUT X
90 W=INT(RND(1) * 4) + 2
100 PRINT "¿A QUE ANGULO (EN GRADOS)
   PONDRAS EL ESPEJO?"
110 INPUT Z
120 A = ATN(Y2/X)
130 B = ATN(Y1/X)
140 B2 = (B-A)/2
150 C = PI/2-B2
160 D = PI-B-C
170 D = D*(180/PI)
180 PRINT
190 IF ABS(D-Z)>W THEN GOTO 220
200 PRINT "***¡EL IDOLO HA SIDO
   DESTRUIDO!***"
210 GOTO 270
220 PRINT "FALLASTE POR "; INT (ABS(D-Z)); "
   GRADOS"
230 PRINT
240 PRINT "SI TODAVIA ESTAS CON VIDA,
   INTENTALO OTRA VEZ"
```

```
250 PRINT
260 GOTO 100
270 END
```

		SINCLAIR		IBM	APPLE			Radio Shack		Commodore		TI	ATARI	DRAGON	
BBC Micro	Acorn Electron	QL	ZX Spectrum	PC & PC jr.	II +	IIc	IIe	TRS-80	Color	64	VIC-20	99/4A	400/800	32	64
					•	•	•	•	•	•	•			•	•

Este programa funcionará tal y como está en los ordenadores indicados en el cuadro. Para las modificaciones de programa necesarias para otros micros, consulta el Manual de Referencia.

"¡Ya lo tengo!" gritas y te levantas rápidamente.

"¡No! ¡Vuelve!" grita Espoleta.

"¡Morirás!" grita más aún Olano.

"No," contestas. "¡Acabo de recordar que no me puede matar!"

Capítulo 18

El rayo láser procedente del ojo está proyectado hacia el suelo, ya que no hay más agentes del BRUTO que desintegrar. Te diriges al lugar donde estará dentro de 20 segundos. No hay mucho tiempo, pero es suficiente para volver a calcular el ángulo de desviación que necesitas. Rápidamente, te quitas el collar de Olano del cuello y sonríes para ti mismo. Olano dijo que, pasase lo que pasase, el collar se haría cargo de que pudieras salir vivo para contar la historia de lo sucedido. Bueno, si este pequeño truco funciona, vivirás para contar la historia, aunque nadie te creerá. El ojo está cumpliendo su venganza con el suelo y en cuatro segundos te barrerá de él. Cuidadosamente, colocas el medallón plateado del collar en el suelo, en el ángulo que crees correcto. Y luego sales corriendo como loco.

"¡Salgamos de aquí!" gritas, a medida que os dirigís hacia la entrada. "Sujetad bien vuestras escalas Richter... ¡Esto va a ser una maravilla!"

Ejecuta el programa, ¡AHORA! Introduce las medidas que Espoleta te dio. Tendrás que adivinar en que ángulo debes de poner el espejo.

¡Thiung! Tras el sonido de la estatua disparando su rayo láser, oyes la mayor explosión de tu vida. Te levanta del suelo y el templo entero tiembla y retumba acompañado de explosiones y luces cegadoras. A continuación, trozos del ídolo de arriba caen en la habitación inferior y las ex-

plosiones continúan. ¡Es como estar dentro de una bomba atómica!

El silencio que sigue es tan aterrorizante como las ensordecedoras explosiones. Cuando los tres volvéis a la habitación de la estatua, os quedáis alucinados. "Pero que demasiado," dices. La habitación de la estatua está vacía. No hay ni restos ni escombros. Ambas estatuas han desaparecido sin dejar ni rastro. También ha desaparecido el precioso collar de Olano. No obstante, por primera vez en dos días, te encuentras perfectamente. No hay señal alguna de la Fuerza Devorim.

Epílogo

Doce horas más tarde, estáis en el otro lado del mundo —en la sede del ECA explicando los resultados de tu misión a Marcos Cazabrutos, el coordinador de la misión.

"Sabíamos que iba a ser una misión difícil. Lo que no sabíamos es que iba a haber tantas bajas. Perdimos a dos buenos agentes: los agentes Zéspet y Topo," dice Cazabrutos. "Sin olvidar que también perdimos al profesor Ballaster. No vivió para ver al mundo aclamarle —o condenarle— por el descubrimiento del templo."

"¿Qué decían los medidores sobre la energía el día de las explosiones?" pregunta Espoleta.

"Dieron resultados astronómicos," contesta el coordinador. "Debes de tener razón en cuanto a los ídolos, Espoleta. El primero emitía energía por si mismo, aunque su trabajo principal era el de iluminar el ojo del ídolo de abajo. Supongo que nunca sabremos qué clase de energía era ni para qué tipo de arma la utilizaban."

"En estos momentos," continúa, "nuestros arqueólogos están estudiando el templo por todos los lados. Encontrarán información suficiente sobre esa civilización como para tener tema de discusión entre ellos durante años. Habéis acabado una buena misión, equipo. Os merecéis un descanso. ¡Descansad! Os podemos necesitar en cualquier momento."

A la salida de la oficina de Cazabrutos, os despedís. Espoleta se va a recoger a su hija.

"Me vuelvo a Purdue. Los exámenes finales se aproximan," dice Olano. "Cuando termine la carrera, puede que vuelva al Boranú. ¿Y tú, Orión?

"Tengo que ir a casa a estudiarme un examen de química y esperar otra alerta," dices. Los tres os abrazáis, esperando volveros a ver otra vez.

El lunes por la tarde, al acabar las clases, medio dormido aún te acercas a la casilla para dejar un libro y marcharte rápido a casa. "¡Ay, no! Otro sobre, no. Me niego: no pienso abrirlo."

"¡Qué pasa, tío!" te dice Rosa Nuñez, la niña de la casilla contigua. "La verdad, si lo sé, no te mando el Popy por tu cumple. Eres más raro... Es la primera vez que veo a alguien mirar con terror una tarjeta de felicitación."

"Jo, Rosa, lo siento, pero es que he tenido un fin de semana horrible y todavía estoy un poco zombi."

¡Smuac!

"Gracias por la tarjeta," le dices. *Y por el beso,* piensas feliz.

Manual de Referencia

Las actividades de programación de este libro han sido diseñadas para su uso con el lenguaje de programación BASIC y en los micros: ZX Spectrum, QL, BBC Micro, Acorn Electron, IBM PC, PCjr., Apple II+, IIc y IIe (con BASIC de Applesoft), Commodore 64, VIC 20, TI 99/4A, Atari 400/800, Tandy TRS-80 Modelos 1, 3 y 4, Ordenador de Color Tandy y Dragón 32/64. Asegúrate de estar en BASIC antes de intentar procesar cualquiera de estos programas. Asegúrate, también, de escribir **NEW** antes de introducir cualquier programa para borrar cualquier resto de actividades anteriores.

La versión del programa incluido en el texto generalmente funcionará en la mayoría de los ordenadores antes referidos. Sin embargo, algunas de las ordenes varían, o no existen, en algunos de los sistemas domésticos. Si el programa no funciona tal como aparece en el texto principal en uno de los micros listados anteriormente, en este Manual de Referencia se incluyen instrucciones para su modificación. Los usuarios del TI 99/4A deben tomar nota de lo siguiente: la versión regular de BASIC de Texas Instruments no permite sentencias múltiples en una línea, ni la palabra **GOTO** a continuación de **THEN**. Las sentencias múltiples en una misma línea deben introducirse como una sentencia por número de línea y **THEN GOTO** debe ser introducida simplemente como **THEN.**

Aún si utilizas un ordenador distinto a los mencionados, puede ser que los programas funcionen, ya que están escritos en el BASIC más generalizado.

Si necesitas ayuda en una de las actividades informáticas de esta *Micro Aventura,* o si quieres entender como funciona un programa, encontrarás lo que necesitas en este Manual.

Naturalmente, debes teclear los programas en tu ordenador *exactamente igual* a como se te presentan en este libro. Si el programa debe funcionar en tu micro pero tú estás teniendo problemas, obtén un listado del programa y revisa que lo hayas introducido bien, antes de hacer cualquier otra cosa. Incluso una coma mal colocada, o un espacio de más o de menos, pueden causar un error de sintaxis que impedirá el funcionamiento del programa en su totalidad.

TERMINOS QUE NECESITAS SABER

Los expertos informáticos tienen un lenguaje especial que usan cuando hablan de programas. Aquí te proporcionamos unos términos comunes que te ayudarán a entender las explicaciones de este Manual.

ASCII (pronunciado *askii)* es el código estándar utilizado por la mayoría de los microordenadores para representar caracteres como letras, números y puntuación.

ASC y **CODE** son funciones en BASIC que proveerán el código **ASCII** de un carácter. Por ejemplo, ASC("A") te dará el número 65.

Bucles son las secciones de un programa que pueden ser repetidas más de una vez —por lo general, un número de veces específico, o hasta que se cumplan ciertas condiciones. Por ejemplo, si quieres escribir un programa que

cuente del 1 al 100, puedes utilizar un bucle para agregar un 1 a una variable de cuenta hasta que se llegue al número 100. Generalmente, los bucles se forman con las sentencias **FOR/NEXT** o con la orden **GOTO**. Encontrarás muchos ejemplos de bucles en los programas de este libro.

Bugs (Fallos) son errores o fallos en un programa que le impiden hacer lo que debería hacer. Algunas de las actividades de programación en este libro te pedirán que encuentres y resuelvas un error o fallo para que el programa funcione correctamente.

CODE: ver **ASC**

Funciones son rutinas, ya preparadas, que elaboran cálculos estándar en un programa. Es como tener una tecla en una calculadora que computa una raíz cuadrada o el coseno de un número. El lenguaje de programación BASIC viene con un número de funciones estándar, que llevan a cabo ciertas tareas. Por ejemplo, la función **SQR(x)** encontrará la raíz cuadrada de cualquier número cuando remplaces la x por ese número. Comprueba el manual de BASIC que viene con tu ordenador para ver cuales son las funciones posibles en tu micro.

INT es una función que redondea cualquier número que le das en un número entero. Por ejemplo, **INT(4.5)** redondeará el valor a 4. Para los números mayores de 0, INT se deshace de cualquier fracción y te proporciona el número entero.

Matrices son grupos de dos o más elementos de datos lógicamente relacionados en un programa que tiene el mis-

mo nombre. Para que los elementos individuales en la matriz puedan ser utilizados, cada uno está identificado por su propio título (un subscrito, también llamado *índice* por los programadores). Puedes pensar en una matriz como si fuera una casa de apartamentos. Pueden vivir cien personas en los apartamentos del Noroeste (o cien piezas de información pueden estar archivadas en la matriz NO). Pero cada unidad en el edificio tiene un número (como, por ejemplo, el apartamento 14), para poder situarlo y recibir correo. En la matriz NO, 14 podría ser el índice para obtener una cierta información, y se escribiría NO(14). Si colocas las 27 letras del alfabeto en una matriz llamada Alfa, entonces Alfa(2) sería la B, porque la B es la segunda letra del alfabeto.

RND (Random Number Generator o Generador Aleatorio de Números): esta función te permite generar números al azar, como si estuvieras lanzando unos dados y no supieras qué número iba a salir en el próximo tiro. En la mayor parte de los ordenadores domésticos, la función **RND** proporciona fracciones entre el 0 y el 1. Para obtener números en un rango mayor, el programa debe multiplicar esta fracción por un número mayor.

REM es una orden utilizada para decirle al ordenador que lo que aparece en la línea justo después de **REM** es un comentario o una REMemoración que no debe de ser ejecutada. Un ejemplo de **REM** es el siguiente:

```
10 REM ESTE PROGRAMA ES DE CUENTA ATRAS
```

Variables son los nombres utilizados para representar valores que cambiarán durante el curso del programa. Por ejemplo, una variable llamada D$ puede representar cual-

quier día de la semana. Tal vez te sea útil pensar en una variable como si fuera una caja de almacenamiento a la espera de recibir cualquier información que le quieras meter. Las variables que tienen que ver con una cadena de caracteres siempre están seguidas por un signo de dólar ($). Las variables que terminan con el signo % siempre llevan números enteros (como 1, 2, 3 ó 500). Las variables con el signo de libra (£), o sin signo al final, tienen números que pueden llevar fracciones. El número de caracteres permitido en una variable varía de un ordenador a otro.

PROGRAMA 1: EL DECODIFICADOR

Qué hace el programa

Este programa sirve para descifrar el mensaje embrollado del ECA.

Modificaciones para otros microordenadores

Sinclair QL — Efectúa los siguientes cambios:

```
100 I$ = C$(I)
120 P$= P$ & I$
170 K = CODE(K$(J)) - CODE("A") + 1
180 C = CODE(I$) - CODE("A") + 1
220 P$ = P$ & CHR$(P + ASC("A") - 1)
270 STOP
```

ZX Spectrum — Efectúa los siguientes cambios:

```
100 I$ = C$(I)
170 K = CODE(K$(J)) - CODE("A") + 1
```

```
180 C = CODE(I$) - CODE("A") + 1
220 P$ = P$ + CHR$(P + CODE("A") - 1)
270 STOP
```

También teclea **LET** al principio de cada una de estas líneas: 20, 25, 100, 120, 140, 160, 170, 180, 200, 210, 220 y 250.

TI 99/4A — El TI utiliza **SEG$** en lugar de **MID$** para obtener parte de una cadena. Quita la palabra **GOTO** de las líneas 80, 110, 150 y 190 y, a continuación, efectúa los siguientes cambios:

```
100 I$=SEG$(C$,I,1)
120 P$=P$ & I$
170 K = ASC(SEG$(K$,J,1)) - ASC("A")+1
220 P$=P$ & CHR$(P + ASC("A")-1)
```

Atari 400/800 — Efectúa los siguientes cambios:

```
 11 DIM K$(10),C$(255),P$(255),I$(1)
100 I$=C$(I,I)
120 P$(LEN(P$)+1)=I$
170 K=ASC(K$(J,J))-ASC("A")+1
220 P$(LEN(P$) + 1)=CHR$(P + ASC("A") - 1)
```

Cómo funciona el programa

Este programa de decodificación utiliza una clave para descifrar el mensaje secreto. Una "clave" es como una palabra especial que le dice al programa cómo descifrar cada letra del mensaje.

Este programa puede realizar dos funciones: puede codificar tus mensajes al igual que descifrarlos. Para conseguir ya sea el código de un texto en español o un texto en

español de un código, simplemente resta cada letra de la clave.

El programa funciona de la siguiente manera: el valor de la letra clave siempre es la suma de los valores de las otras dos letras. Una de las letras pertenece al texto en español; la otra pertenece a la letra en código. El ordenador debe utilizar las letras como números, por lo cual le decimos que sume o reste los valores **ASCII** utilizando la función **ASC.**

Para codificar un mensaje, utilizamos una fórmula como esta:

Clave = TOPAZ
Mensaje = ESTA ES TU MISION

Formula:

```
   TOPA  ZT OP  AZTOPA      Clave
—  ESTA  ES TU  MISION      Texto
-------------------------------------
   OVVZ  UA UU  NQAFAM      Mensaje
                            Codificado
```

PROGRAMA 2: EL ANALISIS

Qué hace el programa

Este programa se utiliza para analizar los resultados de los elementos del aire y determinar la concentración de la Fuerza Devorim. El programa expondrá los resultados gráficamente. Introduces los resultados de cada elemento por el teclado. Los nombres de los elementos se encuentran en sentencias DATA en las líneas 50 y 60.

Modificaciones para otros microordenadores

Sinclair QL — Efectúa el siguiente cambio:

```
470 STOP
```

ZX Spectrum — El Spectrum no muestra datos de INPUT en la pantalla principal, por lo que se requiere utilizar sentencias PRINT.

```
105 PRINT A(I)
470 STOP
```

Recuerda teclear **LET** al principio de cada una de estas líneas: 30, 180, 340 y 350.

TI 99/4A — Quita la palabra **GOTO** de las líneas 230, 290, 370 y 400.

Atari 400/800 — No utilices comillas en tus sentencias de datos. El BASIC del Atari las incluye en la cadena y eso no es lo que se desea en este programa. Efectúa los siguientes cambios:

```
 15 DIM B$(20), N$(20), Y$(5)
 50 DATA RETRIO..., HIDROGENO
 60 DATA DELIO...., XENON...., RADON....
100 INPUT Z:A(I) = Z
```

Cómo funciona el programa

En la línea 120 del programa, se renueva (**RESTORE**) la información. Esto quiere decir que la siguiente vez que se leen (**READ**) los datos, el programa comenzará de nuevo con los datos iniciales.

Las líneas 160 a 250 forman un bucle que procesa los datos.

En la línea 170, se lee el nombre de un elemento y luego se introduce en la variable de cadena B$. Cada vez que se llega a esta sentencia en el bucle, el valor del siguiente nombre de las sentencias **DATA** es situado en esta variable.

La línea 180 lleva a cabo los trucos matemáticos de este programa. Utiliza dos funciones matemáticas. La función **ABS** sirve para asegurarse de que cualquier número que se regresa es mayor que o igual a 0. **ABS**(−2) regresa un +2 y **ABS**(+2) también regresa un +2. La función **SIN** calcula el seno de un valor en radianes. Los radianes son unidades (como los grados) para medir la anchura de los ángulos. El seno se utiliza en la trigonometría y es la relación entre los lados de un triángulo. Tu profe de matemáticas te puede explicar estos conceptos más a fondo.

Después de imprimir los asteriscos, el ordenador te pregunta si deseas saber si el nivel de peligro ha sobrepasado ciertos límites. Si lo ha hecho, ¡te previene del peligro! Esta comprobación se lleva a cabo en la línea 370. El ordenador utiliza este nivel para avisarte del peligro de la amenaza.

El programa no tiene más misterio que esto. Intenta cambiar los valores de los elementos y observa los cambios en el gráfico.

PROGRAMA 3: EL OJO DEL IDOLO

Qué hace el programa

Este programa dibuja el ojo del ídolo y hace que parpadee.

Modificaciones para otros microordenadores

IBM PC — Efectúa los siguientes cambios:

```
260 LOCATE V,H
410 LOCATE 20,1
```

Commodore 64 y VIC 20 — Efectúa los siguientes cambios: la cadena en la línea 15 se compone de la tecla HOME y 24 pulsaciones de la tecla de flecha hacia abajo. Para la cadena de la línea 30, no tienes más que presionar las teclas SHIFT y CLR HOME *simultáneamente*.

```
 15 V$="CLR/HOME ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
    ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ "
 30 PRINT "SHIFT-CLR/HOME"
260 PRINT LEFT$(V$,V);TAB(H);
410 PRINT LEFT$(V$,20)
```

TRS-80 —Efectúa los siguientes cambios:

```
260 PRINT@((V-1)*64+ H);
410 PRINT@(18*64)
```

Ordenador de Color de Tandy y Dragón 32/64 — Efectúa los siguientes cambios:

```
260 PRINT@((V-1)*32+H);
410 PRINT@(20*32)
```

Atari 400/800 — Efectúa los siguientes cambios:

```
 11 DIM Q$(6),B$(6),C$(6),S$(6),G$(6)
 30 GRAPHICS 0
 60 READ P:P(I)=P
260 POSITION H,V
310 PRINT S$(1,N);
330 PRINT G$(1,G);
350 PRINT S$(1,N);
410 POSITION 1,20
```

TI 99/4A — Efectúa los siguientes cambios:

```
 30 CALL CLEAR
 40 DATA 4,5,6,6,5
 50 FOR I = 1 TO 5
 80 Q = ASC(" ")
 90 B = ASC("@")
100 C = ASC("*")
160 S = Q
170 G = C
190 S = B
200 G = B
260 CALL HCHAR(V+5,H+5,C,2)
270 REM
290 G1 = L-2 * N - 4
300 IF G1 >= 0 THEN 320
310 G1 = 0
320 CALL HCHAR(V+5,H+7,S,N)
330 IF G1 = 0 THEN 360
340 CALL HCHAR(V+5,H+7+N,G,G1)
350 CALL HCHAR(V+5,H+7+N+G1,S,N)
360 CALL HCHAR(V+5,H+7+N+G1+N,C,2)
410 REM
```

Además de lo anterior, quita la palabra **GOTO** de estas líneas: 140, 180, 220, 240, 300, 320 y 340.

Apple II — Efectúa los siguientes cambios:

```
 30 HOME
260 HTAB (H): VTAB (V)
410 VTAB 20
```

Sinclair QL — Efectúa los siguientes cambios:

```
260 AT V,H
310 PRINT S$(1 TO N);
330 PRINT G$(1 TO G);
350 PRINT S$(1 TO N);
410 AT V,20
420 STOP
```

ZX Spectrum — Las matrices del Spectrum comienzan en 1, no en cero. Efectúa los siguientes cambios:

```
 20 DIM P(6)
 50 FOR I=1 TO 6
260 PRINT AT V,H;
280 LET N = P(6- H + 1)
310 PRINT S$(1 TO N);
330 PRINT G$(1 TO G);
350 PRINT S$(1 TO N);
410 PRINT AT V,20;
420 STOP
```

Recuerda insertar **LET** al principio de cada una de éstas líneas: 80, 90, 100, 130, 150, 160, 170, 190, 200, 210, 225, 230, 250, 280 y 290.

Cómo funciona el programa

El ojo está formado por 12 "líneas" en la pantalla. El programa consta de tres partes: 1. *dibuja* el ojo; 2. *cierra* la pestaña; y 3. *abre* la pestaña. Estos pasos están controlados por dos bucles **FOR/NEXT.** Encuéntralos en el programa.

Hay que señalar una cosa más referente al ojo. Si dibujas una cruz encima de él (dividiéndolo por la mitad tanto vertical como horizontalmente), verás que cada cuarto es igual a los otros tres —ya sea dándole la vuelta un poco o invirtiéndolo como en la imágen de un espejo. El ojo es simétrico. Debido a esto, el programa sólo requiere suficientes datos para describir una cuarta parte del ojo y deduce la parte restante de él a partir de esa información.

Sabiendo en qué línea está (la variable V), puede deducir la longitud de la línea. Ese dato se introduce en la variable L. También puede deducir hasta dónde tiene que llegar antes de comenzar a dibujar los asteriscos en cada línea (la variable H).

Una vez que ha resuelto todo esto, el programa puede imprimir el ojo. Imprime dos asteriscos en cada línea, seguidos del número de blancos (o espacios) correspondientes al blanco del ojo (eso es lo que aparece en la sentencia **DATA**), seguidos por la pupila del ojo, la otra parte del blanco del ojo y dos asteriscos finales para delinear el ojo. Cuando el ojo parpadea, no hace más que sustituir todos los blancos del ojo y la pupila por el símbolo @.

PROGRAMA 4: EL LABERINTO

Qué hace el programa

Los miembros del ECA habéis descubierto cuatro entra-

das a los pasajes subterráneos. Sobre cada entrada hay un conjunto de números que supones son la clave a los pasajes del laberinto. El jefe sólo pudo decirte que el camino correcto — el que te llevará al secreto del ídolo— es circular, en tanto que te llevará, al final, al mismo sitio de la cueva donde originalmente comenzaste. Introduces los números que encuentras en los arcos para averiguar qué camino forma un círculo completo. Cada conjunto está compuesto por nueve números.

Modificaciones para otros microordenadores

Atari — Efectúa los siguientes cambios:

```
 15 DIM Q$(1)
 30 DATA N,S,E,O
 35 FOR I=1 TO 4
 40 READ Q$: C$(I)=Q$
 45 NEXT I
140 INPUT T:N(I)=T
230 PRINT B;C$(X,X); " ";
```

Sinclair QL — Efectúa los siguientes cambios:

```
 20 DIM N(9),Z(4),C$(4,1)
290 PRINT " ";FILL$(".",53)
400 STOP
```

ZX Spectrum — Efectúa los siguientes cambios:

```
 20 DIM N(9): DIM P(4)
 22 DIM Z(4): DIM C$(4,1)
 65 PRINT J
```

```
145 PRINT N(I)
385 CLS
400 STOP
```

Recuerda teclear **LET** al principio de cada una de estas líneas: 70, 100, 190, 200, 210, 220, 260 y 300.

TI 99/4A — Quita la palabra **GOTO** de las líneas 250, 310 y 380.

Cómo funciona el programa

La línea 120 lee los nueve números de cada pasaje o sendero. Debes teclear todos los números. Cada número describe una distancia y una dirección.

El programa funciona de la siguiente manera: utilizando los valores del compás para las cuatro direcciones, divide por cuatro para obtener la distancia (en la línea 200) y el resto lo toma para dar la dirección (línea 210). La distancia se almacena en B y la dirección en X. El total de los valores para el norte, sur, este y oeste es sumado en la línea 220 y es almacenado en el lugar correcto en la matriz P. P(0) contiene el total de todas las distancias al norte, P(1) el de las distancias al sur, P(2) el de las distancias al este y P(3) el de las distancias al oeste. El ordenador sabe que las direcciones forman un círculo completo cuando las distancias del norte y el sur, y las distancias del este y el oeste, son iguales.

PROGRAMA 5: DESVIACION DEL RAYO

Qué hace el programa

Este programa se utiliza para averiguar el ángulo en el que

se debe de colocar el medallón plateado del collar para desviar el rayo de energía del ídolo.

Este programa requiere de muchos procesos matemáticos. ¡No estamos por la labor de dejar a tu profesor de matemáticas en el paro al intentar explicarte todos estos procesos en dos párrafos! Simplemente, te diremos que involucra aspectos de la geometría. El programa utiliza la función **ATAN** dos veces. La función **ATAN** calcula el "arcotangente". Eso es una medida de ángulos en *radianes*. Para usar la función, se utiliza el radio de dos lados de un triángulo.

El primer triángulo es el que se forma del ojo del ídolo a la base del ídolo y, de ahí, hasta donde está el espejo. El segundo triángulo va del corazón del ídolo a la base del ídolo y, de ahí, hasta donde está el espejo.

Utilizando los ángulos que se han calculado con la función **ATAN** y conociendo dos datos más, se puede deducir el resto de la información que se necesita para resolver el problema. Los otros dos datos son:

1. El ángulo de incidencia es igual al ángulo de reflexión cuando la luz da en un espejo.
2. Existen 180 grados, o radianes PI, en un triángulo.

Se pueden utilizar tanto grados como radianes para medir ángulos. Los ordenadores, por lo general, utilizan radianes. Por otra parte, la mayoría de la gente utiliza grados. Puedes ver como se convierten los radianes en grados en la línea 170: multiplicas el número de radianes por 180/PI (PI equivale aproximadamente a 3.14159). El resultado final, en grados, se obtiene en la línea 170.

Vuelve a mirar la línea 90. Aquí se utiliza la función **RND** (Aleatoria) para complicar el problema. Después de todo, el ídolo comienza a comportarse de manera algo inestable y temblorosa. Se obtiene un valor entre el 1 y el 7 en la línea 90. El ángulo en el que coloques

el espejo debe de estar dentro del número de grados al azar del valor real para poder destruir al ídolo. Esto se comprueba en la línea 190.

Modificaciones para otros microordenadores:

Sinclair QL — Efectúa los siguientes cambios:

```
 20 REM PI YA ESTA DEFINIDO
120 A = ATAN(Y2/X)
130 B = ATAN(Y1/X)
270 STOP
```

ZX Spectrum — El Spectrum no muestra datos **INPUT** en la pantalla principal, por lo que se necesitan sentencias **PRINT**. Efectúa los siguientes cambios:

```
 20 REM PI YA ESTA DEFINIDO
 45 PRINT Y1
 65 PRINT Y2
 85 PRINT X
 90 LET W = INT(RND * 4) + 2
115 PRINT Z
270 STOP
```

Recuerda teclear **LET** al principio de cada una de estas líneas: 120, 130, 140, 150, 160 y 170.

BBC Micro y Electrón — Efectúa el siguiente cambio:

```
20 REM PI YA ESTA DEFINIDO
```

Atari — Efectúa el siguiente cambio:

```
90 W = INT(RND(0)*4)+2
```

Tandy TRS-80 — Efectúa el siguiente cambio:

```
90 W = RND(4)+2
```

IBM — Efectúa los siguientes cambios:

```
15 RANDOMIZE
90 W = INT(RND*4)+2
```

TI 99/4A — Efectúa los siguientes cambios:

```
15 RANDOMIZE
90 W = INT(RND*4)+2
190 IF ABS(D-Z)>W THEN 220
```

CARACTER DE LA MISION: CRUCIAL

Tu nombre es Orión y ¡dispones de 48 horas para salvar al mundo de la catástrofe!

En Africa, un ídolo antiguo está a punto de estallar con la fuerza de una bomba de 100 megatones. Como eres el experto informático del ECA (Equipo de Conexión de Aventuras), tú eres el único que puede salvar al mundo.

Debes utilizar tu micro para:
escoger el camino correcto a través del laberinto mortal,
crear la imagen del ojo del ídolo en la pantalla de tu micro,
destruir la bomba

BUSQUEDA EN LA JUNGLA

es más que una gran aventura. Es peligro, acción y suspense —junto con programas de ordenador para que tú los proceses

Estos programas funcionan en BASIC en el ZX SPECTRUM, QL, COMMODORE 64, ACORN ELECTRON, VIC 20, BBC MICRO, APPLE II+, IIe, IIc, ATARI 400/800, IBM PC, PCjr, TI 99/4A, TANDY TRS-80 Modelos 1, 3, 4, ORDENADOR DE COLOR TANDY y DRAGON 32/64.

¡Incluye un manual de referencia con pistas para el usuario y explicaciones de los programas!